ガルパン
Febri
2016年2月1日発行
月刊Comic REX 2月号増刊
[フェブリ]
250項目以上を収録!
ガルパン
劇場版
エンサイクロ
ペディア
掲載!
GIRLS und PANZER der FILM
ENCYCLOPEDIA
\一冊丸ごと♡/
ガールズ＆パンツァー
総勢68名に及ぶ劇場版スタッフ＆キャスト取材の他、ガルパンで学ぶＷＷⅡの戦車たち、
俺のガルパン愛を聞け!、スマホアプリ「戦車道大作戦!」プレイガイドなど、特集記事満載!!

ガルパン
Febri

CONTENTS

[巻頭特集]

002 **ガールズ&パンツァー 劇場版**
60名以上に及ぶ劇場版スタッフ&キャスト取材を収録。
総作画監督・杉本功のコメント付き修正原画も掲載した、巻頭44ページ大特集!

[特集]

046 **ガールズ&パンツァー 劇場版 エンサイクロペディア**
250項目以上を収録した大事典で、劇場版のディープな世界を総まとめ!!

066 Febri RECOMMEND

076 戦車道ロシア語講座

[特集]

097 **ガルパンで学ぶWWⅡの戦車たち**
ドイツ、イギリス、アメリカ、ソ連、日本……各国の戦車の特徴と代表的な戦車をやさしく解説。

113 **俺のガルパン愛を聞け!**
蝶野正洋/林家三平/岡部いさく/吉川和篤/田村尚也/能勢伸之/浪江俊明/高久裕輝

138 Febri Music Style ガールズ&パンツァー 劇場版
浜口史郎メールインタビュー
関根陽一/ChouChoインタビュー

142 Oaraiクリエイティブマネジメント 常盤良彦インタビュー

145 聖地紀行　大洗

150 スマホアプリ「ガールズ&パンツァー 戦車道大作戦!」プレイガイド

[コミック]

078 ちかちかたるとたたん(漫画/tica85 bookstores)
081 突撃!隣のアンツィオ祭り(漫画/みずみ)
089 花と散る(漫画/HRD)
121 隊長と仲よし大作戦(漫画/いちはや)
129 昨日の敵と明日の友(漫画/甘露アメ)

158 Febri INFORMATION

ガールズ&パンツァー 劇場版

GIRLS und PANZER der FILM

2013年の「ハートフル・タンク・カーニバル」での発表からおよそ2年半……
完成した劇場版は感動のドラマ、手に汗握るバトルシーン、臨場感あふれる音響が3拍子そろった、
ファンの期待を裏切らない素晴らしいものになっていた。
今回の特集では、メインスタッフ&キャストのインタビューを通じて、
制作スタッフがどのような想いを込めて劇場版を作り上げたのか、その舞台裏に迫る！
また、登場人物、戦車、世界観用語、名台詞など、あわせて250項目以上に及ぶ用語を収録した
「ガールズ&パンツァー劇場版エンサイクロペディア」で、ガルパン劇場版のディープな世界にもご案内しよう！

（取材・文／宮 昌太朗、公森直樹、日詰明嘉　エンサイクロペディア執筆／西岡浩二郎、本澤 徹、塩田信之、萱［suge］）

ガールズ&パンツァー
劇場版
GIRLS und PANZER der FILM
STAFF
監督／水島 努　脚本／吉田玲子　キャラクター原案／島田フミカネ
キャラクターデザイン・総作画監督／杉本 功　考証・スーパーバイザー
／鈴木貴昭　キャラクター原案協力／野上武志　ミリタリーワークス
／伊藤岳史　プロップデザイン／竹上貴雄、小倉典子、牧内ももこ、鈴木
勘太　モデリング原案／原田敬至、Arkpilot　３Ｄ監督／柳野啓一郎
音響監督／岩浪美和　音響効果／小山恭正　音楽／浜口史郎　3DCGI
／グラフィニカ　アニメーション制作／アクタス
© GIRLS und PANZER Film Projekt

脚本

吉田玲子
REIKO YOSHIDA

TVシリーズの展開を踏まえつつ、劇場作品ならではのスケール感で観客を圧倒する『ガールズ&パンツァー 劇場版』。そのストーリーとテーマはどのようにして組み上げられていったのか？　その舞台裏に迫った。（取材・文／宮 昌太朗）

吉田玲子プロフィール
『カレイドスター』や『けいおん！』など、数多くの人気作でシリーズ構成・脚本を担当。最近の主な参加作品に『たまこまーけっと』『のんのんびより』『城下町のダンデライオン』など。

――OVAの『これが本当のアンツィオ戦です！』を挟んではいますが、今作はTVシリーズの放映終了から、2年半以上経ってからの新作となりました。吉田さんはTVシリーズから引き続きの参加になったわけですが、話が来たのはいつだったのでしょうか？

吉田　TVシリーズが終わった頃だったと思います。最初は、不安といえば不安でしたね。

――それはどうしてなのでしょう？

吉田　『ガールズ&パンツァー』はTVシリーズで一度、キレイに終わっているので、劇場版を作るにしても、この作品の何を描けばいいのか、というところですね。そこが漠然としていたのは不安でした。

――ファンとしてもそこは気になるところだったのですが、最終的にはTVシリーズの「その後」を描く、ストレートな構成になっていますね。廃校が取りやめになった！　「よかった」と思ったら……という（笑）。

吉田　そうですね。まあ、いたってシンプルな形です（笑）。

――どうして、こういう展開になったのでしょうか？

吉田　やっぱり問題になったのは、みほたちが何のために戦うのか？という部分だったんです。というのも、彼女たちの目的は「勝つこと」ではないんです。つまり、戦いに勝利すること以外の理由を作らないと、ドラマにならない。

――なるほど。

吉田　脚本会議でもいろいろとアイデアが出たんですけれども、やっぱりTVシリーズと同様に「自分たちの学校のために戦う」というのが、一番しっくりくる、という結論になったんです。

――いろいろとアイデアが出たということですが、他にはどんな案があったのでしょうか？

吉田　また違う大会をやるとか、あるいは紅白戦的なバトルをやるとか……。転校したみほが敵将として出てくる、なんてアイデアも出たんですけど、やっぱり「同じチームで一丸となっているところ」が、みほたちのいいところだと思うんですよ。彼女たちが敵と味方に分かれて戦うところなんて誰も見たくないだろう、と。

――では、お話の基本コンセプトを詰めていく段階で、水島（努）監督からはどのようなオーダーがあったのですか？

吉田　「島田流」みたいなものを劇中に出したい、と言っていたのは、確か監督だったと思います。とにかく水島監督はキャラクターに対するこだわりが強いんです。そのため、敵のキャラクターだったり、新しく出てくる戦車に乗り込むキャラクターの造形については、結構細かく意見やアドバイスをいただいています。

――ということはひとつ、新キャラクターの愛里寿がポイントになったわけですね。愛里寿はまだ子どもという設定で、また、みほとは戦車道のライバル流派同士という関係でもあります。彼女のキャラクターを決めていく際、どこが手がかりになったのでしょうか？

吉田　まずは「西住流戦車道」とは違う――みほに対抗しうるキャラクター、というところですね。ドラマ的にも、みほと少し因縁がある関係のほうがいいだろうということで、「西住流」とは違うもうひとつの流派、「島田流」の直

系という設定になりました。あとは、みほとの共通点を作るという意味で、ボコが好きというところですね(笑)。

――ふたりが初めて顔を合わせるのも、ボコミュージアムですね。

吉田　車長としては、みほと違うタイプの戦い方をしたほうが面白くなるだろうな、と。みほはわりと悩みながら、みんなの力を借りて戦うタイプなんです。そんなみほに対して愛里寿は、どちらかといえば1輌でドシドシと、周りを伸していくような戦い方をする。

――ふたりの対比というのがひとつ、大きな要素になっていますね。愛里寿を描いていく上で、苦労したところは、どこだったのでしょうか?

吉田　一応、みほたちの敵ポジションにあたるキャラクターではあるので、その強さをどういうふうに描くか。愛里寿の強さをいかに見せるかには、苦労しました。最終的には、一騎当千的な強さ――言い換えると、最後の1輌になったときに俄然、圧倒的な強さを発揮する。そういうラスボス的な存在感というところに落ち着きましたね。

――パッと見は愛らしい女の子ですが、実は肝が据わったところがある。そういうキャラクターのように感じました。

吉田　愛里寿はどちらかといえば無表情キャラなんですけど、みほは焦ったり、落ち込んだり、わりとワタワタするタイプなんですね。なので、みほとは対照的に、落ち着いてクールな女の子として描いています。彼女の中身自体はとっても子どもなんですけど、子どもであるがゆえに、冷静さを装わなければいけない部分がある、というか……。子どもとはいえ、やはりそこは大学生を率いるチームリーダーですから。

――TVシリーズでは、みほの挫折とそこからの復活が描かれましたが、ある意味、似たような境遇にあるふたりなのかなという気もしました。

吉田　隊長だからこそ抱える「孤独」みたいなものは、ふたりとも共通して持っているように思いますね。

――愛里寿は「島田流」の後継者なわけですが、吉田さんは「島田流」をどういう流派として想定されたのでしょうか?

吉田　どちらかというと「モダン」な感じですね。「西住流」は質実剛健な戦い方をする流派ですけれども、それと比べると「島田流」のほうが華やかというか。戦車道を広めていくためにはお金も派手に使うし、精神的なものを大事にする一方で、見た目の――つまり戦車の華やかさも大切にする。

――映画後半の戦いは、そうした流派同士の戦いという側面もあって、みほと愛里寿、両方の母親が登場しますね。

吉田　そうですね。やっぱり愛里寿は「島田流」という看板を背負ったキャラクターなので、そういう背景がチラリとでも見えたほうがいいだろうな、と。みほは多少、母親に認められたとはいえ、やっぱり「西住流」にとっては分派のような感じで。直系の愛里寿に対して、亜流のみほという対比もあると思います。あとドラマでいえば、これまでは敵だったチームがみほたちを応援してくれる、という流れが大きなポイントになってくるかな、とは思いました。

――劇場作品ならでは、というところで意識した部分はありますか?

吉田　やはりキャラクターが多いところですね。TVシリーズに登場したキャラクターに加えて、新しいキャラクターも出てきて、さらには新しい戦車も増える(笑)。それを混乱しないように整理しつつ、一本の作品に仕上げるのが、今回、一番苦心したところです。

――確かに、描かなければいけない情報が非常に多い作品です。

吉田　一本の映画として考えると、やっぱり情報量がすごく多いんです。そこをなんとか、観やすい形で交通整理することが、私にとって一番の仕事だったと思います。これだけの数のキャラクターと戦車を動かして、それが最終的にひとつのところに到達する流れを作る、という部分ですね。

――例えば、登場するキャラクターの数を絞るという選択肢はなかったのでしょうか?

吉田　戦車が増えた以上、キャラクターの数が絞れないんですよ(笑)。

――戦車を増やすというプランは、最初から決まっていたんですね。

吉田　はい。劇場版としての新味もあったほうがいいですし、「あんな戦車を出したい」「こんな戦車を出したい」とスタッフが盛り上がっていたので(笑)。

――これだけのキャラクターをさばこうとすると、脚本は大変なことになったんだろうなと思いました。

吉田　もう、どんどんどん長くなりましたね。最初は90分を想定していたんですけど、大幅にオーバーしてしまいました。

――それは脚本の段階ですでに?

吉田　はい。途中まで書いてみたところで「これは全然、収まらないな」というのがわかって。書いても書いてもラストバトルにたどり着かない(笑)。プロデューサーの方たちも頭を抱える事態になったんですが、削って面白くな

るものでもないし、これは尺を伸ばすしかない、と。最終的には、そういう方向になりました。

――しかも『ガルパン』のキャラクターは、画面に登場するだけ、というわけにはいかないですよね。出てくるとやっぱり、そのキャラらしい台詞を話しますし。

吉田　そうですね、ポイントでどうやって個性を際立たせるか。あと「映画らしさ」ということでいえば、監督から「映画のスクリーンに耐えられるような絵を作りたい」というオーダーがあったんです。戦う場所をいくつか用意して、シークエンスによって見たときの印象を変えたい、と。そのため、冒頭は大洗の町を舞台にして、途中は山の多い草原、そして最後は遊園地……と場所を変えて、そこでどんなふうに戦車戦を展開するのか。そういうダイナミックさが欲しい、というのはありました。

――なるほど、絵づらとして「映画らしい起伏」を作ろう、というわけですね。もう少しキャラクターの話を突っ込んでお伺いしたいのですが、吉田さんは今回、約2年半ぶりにみほを描きましたよね。改めて、彼女はどんなキャラクターだと思いましたか？

吉田　先ほども少し触れたんですが、隊長の「孤独」を持っている子なんだと思います。わりと内に秘めたものを持っているタイプというか。「行くぞ！」ってイケイケどんどんなタイプではなくて、自分で悩んで解決して、みんなに協力してもらいながら進んでいく隊長なんだな、と。

――なるほど。

吉田　みほにとっての「戦車道」というのは、愛里寿のような「とにかく自分が前に立って、どんどん相手を潰していく」というやり方ではなくて、仲間と協調しながら、その中で選択肢を選び取っていく、という戦い方なんです。しかも本流に囚われることなく、いろいろなアイデアを採り入れる柔軟さも持ち合わせている。ワンマン経営ではない社長というか（笑）、社員の意見に耳を傾けながら進んでいくタイプのリーダーなんだな、と。そこはTVシリーズのときと同じく、くっきりと見えてきたかな、と思います。

――そういう「戦車道」だから、これまでのライバルたちに慕われるわけですね。

吉田　ただ、みんな強烈な個性の持ち主なので、強い敵が味方になったからといって必ずしも安心して背中を任せられるわけではない（笑）。ときには足を引っ張られることもあるでしょうし。

――後半の戦いは、まさにそういう展開になりますね。書いていて面白かったキャラクターはいましたか？

吉田　知波単学園に関しては、監督がかなりこだわっていました（笑）。戦車的にはそれほどスペックは高くないんですけど……。あとは継続高校もそうですね。戦車戦では早々に退場してしまうんですけど、ちゃんと個性が生きる場所で使いたい。監督はそこに、すごくこだわられていました。

――確かに、新キャラクターたちは印象的でした。

吉田　最初の場面の知波単は少しだらしないんですけど、最後にちょっといいところを見せる。継続は早々に撤退するんですけど、「戦車道とは何か」をちょっと詩的に語る。そういう役割が割り振られましたね。

――そもそも「戦車道」とは何なんでしょうか？

吉田　「道を作る」という、まさにそういう「道」なのかなと思います。踏み外さないように道を切り開いていくというか、ある意味、彼女たちの人生そのものなのかもしれない。

――そういう精神的なものを背負っているからこそ「道」なんだ、と。

吉田　最初に『ガルパン』の企画をいただいたときに面白いと思ったのが、まさにそこだったんです。「戦車」に「道」がついているところが面白いな、と。その道を、それぞれが見つけ出していくことがテーマになる。今回の劇場版で言えば、愛里寿が自分の道について考えるところが、ひとつカギになっているかなと思います。

――それぞれのキャラクターごとに、「道」の捉え方が違う。

吉田　知波単には知波単の捉え方がある（笑）。突撃したくてたまらないのですが、最後は頑張って盾になる、という。

――なるほど。最初は突撃で失敗するんだけど、2回目からはその失敗を踏まえて戦う。そういう意味で、彼女たちが見つけた「道」があるわけですね。

吉田　自分たちの身の丈にあった戦い方を見つける。それが「戦車道」ということなんだと思いますね。

――戦車戦はもちろん盛り上がったんですが、個人的には中盤の、廃校でみんな一緒に過ごす場面が印象的でした。苦境なんだと思うんですが、あまり大変そうに見えないあたりが『ガルパン』らしいのかな、と（笑）。

吉田　ある種、やさぐれた感じは残しつつも、あんまり暗くならないように（笑）。女子ならではというか、「みんな

で一緒にいればとりあえず楽しいよね」という感じが出ればな、と。

――ああいう場面では、女性のほうが適応力が高いのかもと思いました。

吉田　高いんじゃないですかね。とりあえずなんとか生きていこう、みたいな(笑)。ああいう場面を描くのは個人的にも楽しくて、ずっと描いていたいな、という気持ちがあります。あと水島監督は、ああいう場面でのキャラクターの動かし方に関して、いろいろとアイデアを出してくれるんです。例えば、ももがーたちが筋トレをしている、とか(笑)。やさぐれてはいても、みんな「戦車道」のことを考えていて、体力をつけようと頑張っている。しかもそれが後々、役に立つという。あのあたりは水島監督のアイデアでしたね。

――吉田さん個人が、印象的だったシーンや台詞はありますか?

吉田　まほとみほの姉妹の絆が、ところどころで見え隠れするところですね。TVシリーズではずっと敵同士だったわけですけど、今回、改めて姉妹コンビを描けたことは、個人的には一番、印象に残りました。

――あのふたりの対比も、TVシリーズを踏まえて、今回の劇場版でより深くなったような印象があります。

吉田　正統な後継者であるお姉さんと、その正統になじめずに、挫折してしまった妹、という関係ですね。でも、妹はお姉さんをすごく尊敬していて「これが本来、自分があるべき姿だった」と思っている。ある意味、理想像だったと思うんですよ。

――中盤に出てくる、回想シーンのふたりはまさにそういう関係ですね。

吉田　だからきっと、みほにとってまほは、憧れであると同時にある種の抑圧でもあったんです。そこから解放されることで、みほは自分の「道」を見つけることができた。言い換えると、みほにとってまほは、自立するために必要な、重しだったのかなと思います。

――逆に、まほから見たみほというのは、どんな存在だったのでしょうか?

吉田　まほから見たみほって、複雑な対象なんです。「自分と同じであるべき」というか、自分のそばにいて、手助けしてくれる有能な後継者であり、相談相手であって欲しかった。かつては、そういう気持ちを抱いていたと思うんです。でも、それを強いることはせずに、まほは彼女なりにみほにとって一番いいやり方は何か、ひそかに考えていた節がある。そういう意味で、ふたりはよく似ているんですよね、自分の思いを口にしないところが。根っこは似ているんだけど表れ方が違う。

――そのふたりの違いは、ラストシーンにもよく表れていたように思います。では、最後に『ガルパン』は非常に多くのお客さんに受け入れられて、2年以上支持され続ける作品になりました。吉田さんにとって『ガルパン』は、どんな作品になりましたか?

吉田　ジャンルとしてはちょっと異色な作品だとは思うんですけど、私としては『ガルパン』は、スポ根だと思っているんです。正統なスポ根アニメで、あとは自分が子ども時代に観ていた戦争映画を思い描きながら、脚本を書いていたところがあります。日曜洋画劇場なんかで観た『史上最大の作戦』とか『遠すぎた橋』とか。ベトナム戦争以前の、ちょっと元気で明るい戦争映画(笑)を思い出しながら、書くことができた作品でしたね。

――なるほど。

吉田　ただ、関わった当初は本当にわからないことだらけで。それこそ劇中に出てくる、1年生チームと同じ心境だったんです。よくわからないけど、とにかくやることになったし、やったてみたら結構大変だったけど、なんとか乗り切ったぞ、みたいな(笑)。

――あはは。

吉田　この作品の根底には「戦いに勝つ」ということよりも、その裏にある「道」を見つけることのほうが大切なんだ、と、そういうテーマがあるんじゃないかな、と思います。なので、それぞれが自分たちの力を見つめ直して、自分なりの戦い方を見つけていく。そこを、今回の劇場版でも感じていただけるとうれしいですね。

キャラクターデザイン・総作画監督

杉本 功

ISAO SUGIMOTO

“戦車道”に青春のすべてを賭ける、麗しの乙女たち。彼女たちの活躍がスクリーンに焼き付けられたのは、ベテランアニメーター・杉本功の辣腕があってこそだ。彼は劇場版にどんな覚悟で挑んだのか、その心境を聞いた。（取材・文／宮 昌太朗）

杉本功プロフィール
1967年生まれ、愛知県出身。スタジオコックピットに所属し、数多くの作品で腕を振るうベテランアニメーター。近年の主な代表作に『戦姫絶唱シンフォギアG』（総作画監督）『電波教師』（キャラクターデザイン）など。

——劇場版の制作が決まったと聞いて、最初、どう感じましたか?

杉本　「まだやらせてもらえるんだ」と素直にうれしかったです。あと、ちょっと怖かったですね(笑)。TVシリーズが大変だったこともあるし、僕はこれまで劇場作品の作画監督なんてやったことがなかったですから。本当にやっちゃっていいのかな?という気持ちはありました。

——その後、実際に制作に入っていったと思うのですが、上がってきた脚本を読んで、どんなふうに思いましたか?

杉本　脚本は細切れにだんだんと来る感じだったんですけど「これは長くなりそうだな」と(笑)。3Dさんの仕事がかなり重くなるんじゃないかな、と思いましたね。あと、キャラクターがまた増えるので、1フレームの中にいったい何人のキャラが入るんだろう?と(笑)。

——確かに、キャラクターの数は飛び抜けて多いですよね。その頃、冒頭のエキシビションマッチのために大洗にロケハンに行ったそうですね。

杉本　ロケハンは面白かったですね。冒頭に出てくるゴルフ場とかターミナルとか、大洗の町にも行きました。面白かったといえば、小学校のロケハンは面白かったですね。旧上岡（うわおか）小学校という——TVコマーシャルなんかでも使われている学校だったんですけど、学校の構造が変わっていて「レイアウトが取りにくそうだな」と。

——渡り廊下のあたりとか、ちょっと他ではない感じですね。

杉本　増改築を繰り返してできた建物なので、再現するのが大変そうだなと。しかもこの歳になって小学校に行くと、すべてのサイズが小さいんですよ(笑)。このサイズ感をうまく画面で表現できるんだろうか、と思いました。

——次は、島田フミカネさんからデザイン原案が上がってきて、それをもとに作画用のキャラクターを作っていく段階でしょうか。

杉本　そうですね。原案の持っている可愛さをどうやってデザインに落とし込もうかと。愛里寿にしろ大学選抜チームの3人にしろ、あるいは継続高校のミカたちも含めて、みんなちょっとミステリアスな雰囲気の女の子たちで。「どういう子なんだろう?」という部分が大きかったですね。

——杉本さんから見て、島田さんの原案の魅力は、どこだと思いますか?

杉本　華奢な色っぽさとか、儚さがあるんですよね。それでいて肉感もある。とにかく、個人的に「好きだな」というのがあるので、その「好き」な感じを絵としてどう表現できるんだろう、と考えました。例えば、愛里寿のサイドにまとめた髪とかカチューシャも、すでに原案に描かれていたので、できるだけそういうところも拾いたいと思いましたね。

——結果として、原案にかなり忠実な形になっていますね。

杉本　脚本はすでに上がっていたんですが、絵コンテがまだだったので、表情集もどれくらいのものを用意すればいいのか、悩みながらの作業ではありました。天才肌で表情を変えないタイプの子だと、麻子とかぶっちゃうなと思ったり。『ガルパン』にはもう相当数のキャラクターがいるので、かぶらない方向を見つけるのが大変なんです。

―継続高校の3人については、いかがですか?

杉本　ミカに関しては何を考えているかわからない美人。ミステリアスというか、飄々とした雰囲気が出るといいな、と。アキはわかりやすく、好奇心旺盛な子という方向で考えていて、原案にもあった通り、気になったことはミカになんでも話しかけるような子なんだろうな、と。あとミッコに関しては、スカートの下にジャージを履いているのは可愛いな、と(笑)。

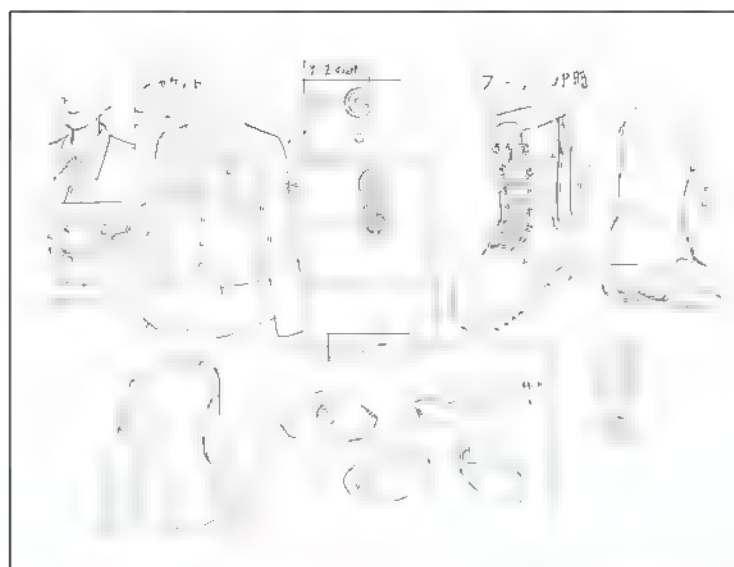
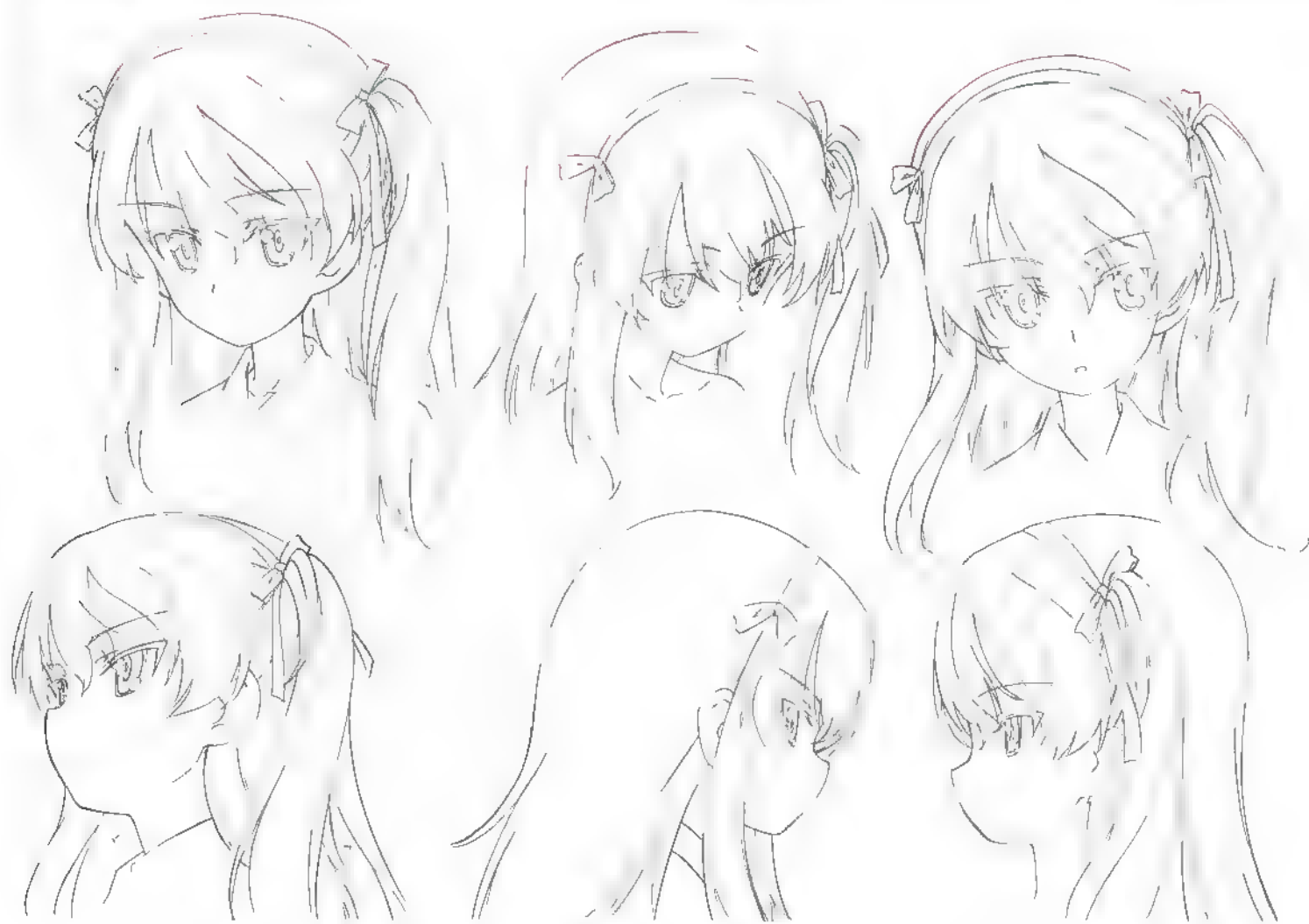
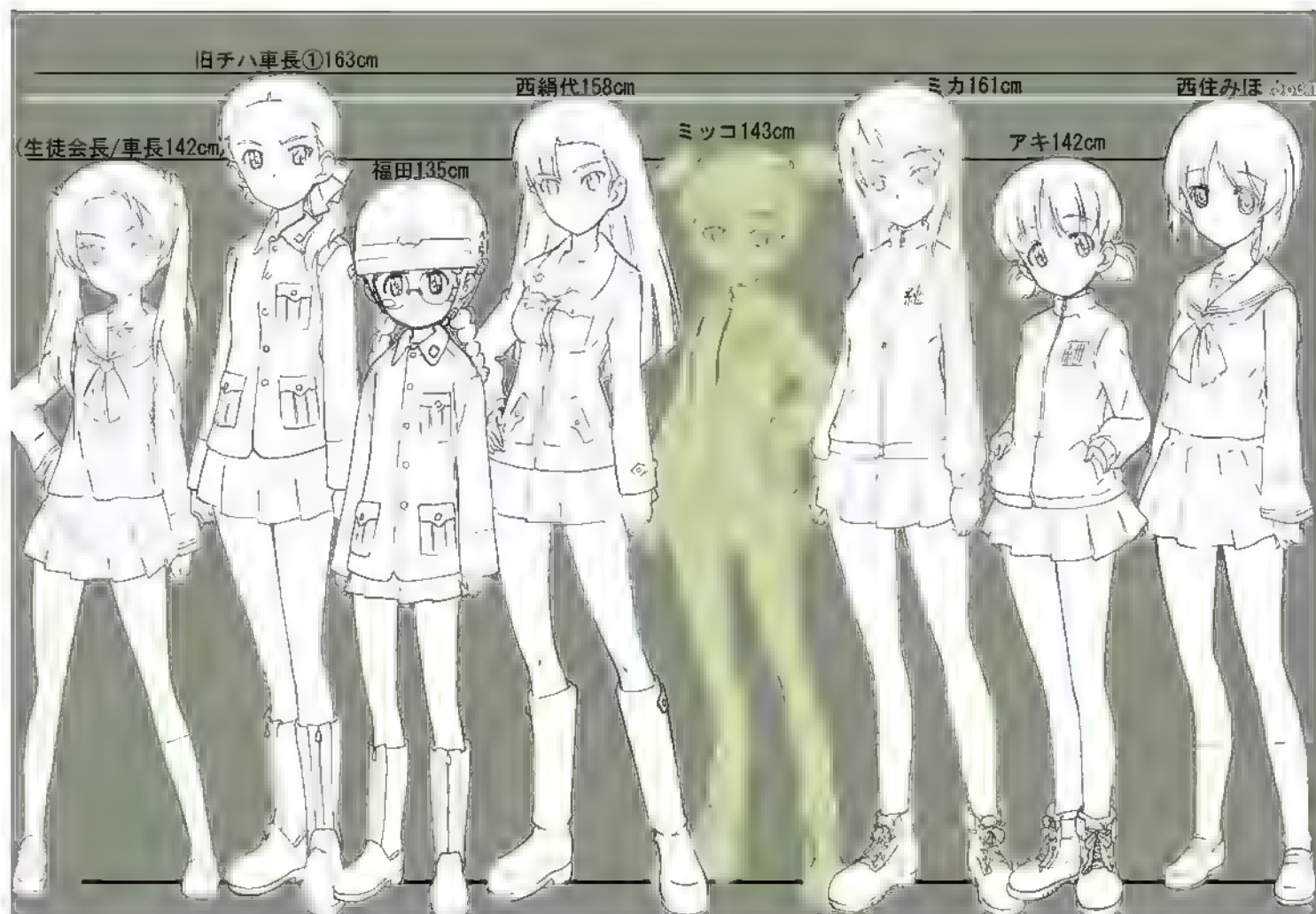
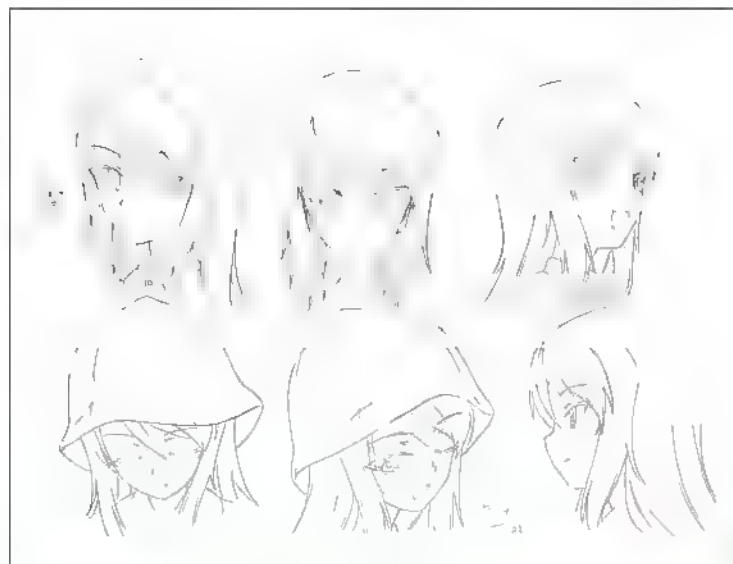
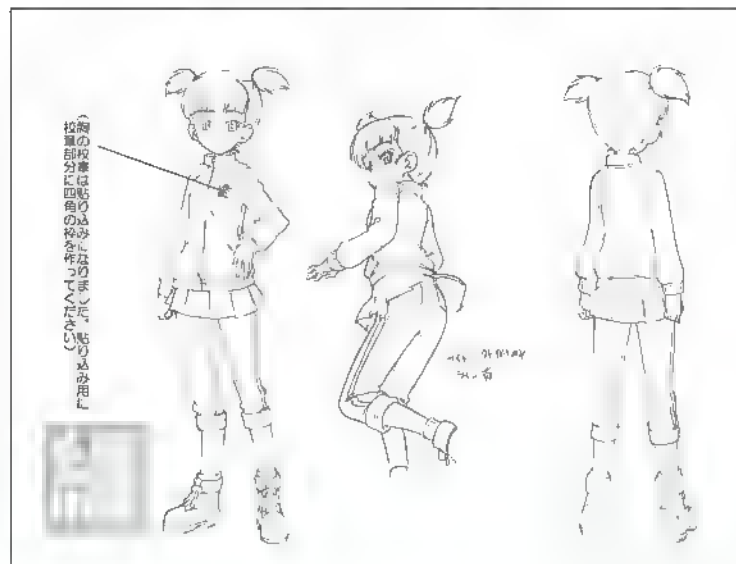
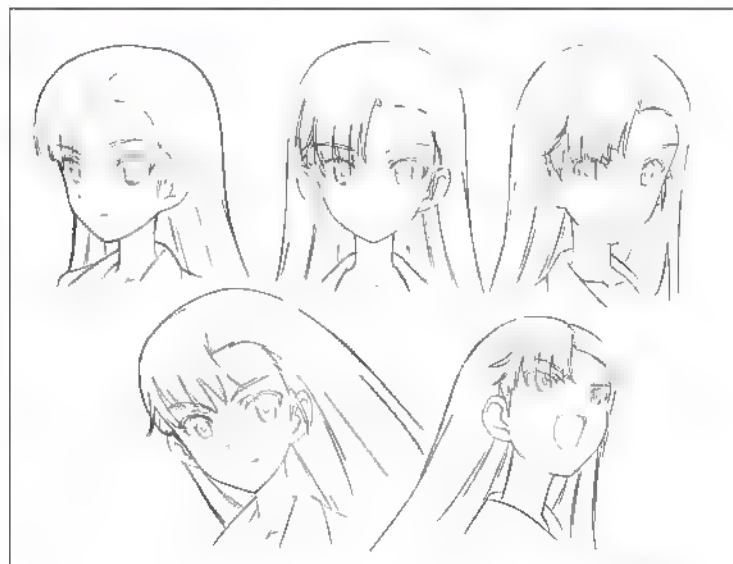
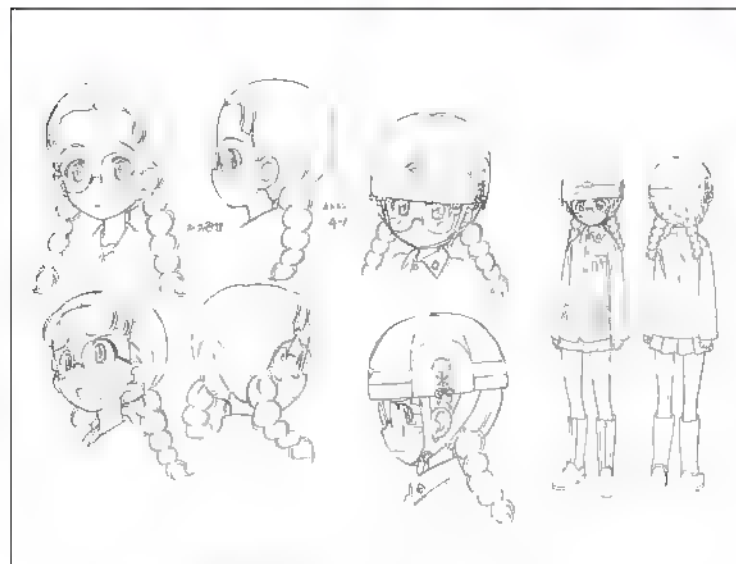
―そこですか!?

杉本　ただ、劇中では出てこないので、キャラ設定だけなんです(笑)。

―では、知波単は?

杉本　西は以前「ハートフル・タンク・カーニバル」のパンフレット用に描き下ろしていたんです。なので、あとはどう動くのかな……という感じだったんですけど。

―ということは、西のまわりのメンバーたちが今回、改めて描き起こしたところになるんですね。

杉本　そうですね。福田はわかりやすく、九五式が似合う小っちゃな女の子という方向で。なので、戦車あわせです(笑)。あと、取材で見せていただいた旧軍のヘルメットを、どうにかそれっ

天才少女の愛里寿は、感情を表に出さないタイプ。そのため、表情集に描かれた表情も抑えたものが多い。右下は私服設定、左下は制服時の小物設定。

今回の劇場版で、新たに登場したキャラクターを並べた対比図。玉田はまだ名前が決まっておらず「旧チハ車長１」という名前になっている。

新登場キャラより、知波単の西と福田、継続のミカとミッコそれぞれのキャラクター設定画。ミッコのスカート＆ジャージは、杉本のお気に入り。

ぽく絵にできないかな、と。最終的に、ずっとかぶっているような感じになってしまいましたね。

──メガネキャラになったのは……。

杉本　発注にはなかったのかな？　監督からは、とにかく昭和の──モダンとかハイカラと呼ばれていた頃の髪型をいっぱい出したいと言われていたんです。細見の髪型なんか特にそうですけど、当時の資料を見ながら試行錯誤した感じでした。

──それにしても、これだけキャラが多いと大変そうですね……。

杉本　しかも脚本や絵コンテを読むと、それぞれがどういう性格の子なのかわかって、また膨らみますし。「こんな表情をするのかな？」と思いながら設定とか表情集を描くわけですけど、外れていることも多いんです。

──あはは。

杉本　ただ、メインで参加してくれているアニメーターは、長く一緒にやっていただいている方も多いので、設定で細かく決め込まなくても、原画の時点で膨らませてもらうケースも多いですね。上がってきた原画を、こちらでちょっとだけ調整させてもらうという形で。そのあたりは、楽をさせてもらっています。

──ある程度、TVシリーズの蓄積があった上で、劇場版ができているわけですね。TVシリーズから引き続き出ているキャラクターの中で、改めて「面白いな」と感じたのは？

杉本　ねこにゃーたちは、描いていて面白かったです。ベンチプレスをしたり、筋トレをしたり。思いっきり『キン肉マン』ネタを入れてしまいました（笑）。あと、あんこうチームのメンバーは、TVシリーズ後ということもあって、みんなしっかりした表情が多いんですよね。そういう意味でも、成長しているんだなあ、と。TVシリーズのときのような、おどおどした表情がほとんどない。とはいえ、あまりキツい表情にならないように気をつけています。

──『ガルパン』といえば細かなネタが多いですが、作画のタイミングで盛り込むことも多いのでしょうか？

杉本　いや、そうでもないですね。机の上に置いてあるものだったりは、コンテを見ながら打ち合わせをする段階であらかた決めていると思います。ただ、アフレコや編集の段階で「あそこは遊べそうだよね」と、監督からアイデアが出ることもありましたね。

──なるほど。

杉本　あと、打ち合わせの席で聞かれて調べることも多かったですね。駐車場に停めてある車は何がいいかな？とか(笑)。1台1台、細かくネタを仕込んでありますね。あとは1年生が釣っている魚とかも、このあたりの川だったら何がいいんだろう、とか……。

──そんなところまで！（笑）　杉本さんにとっては総作画監督としてのお仕事も大きかったかと思いますが、特に力が入った場面はどこでしょうか？

杉本　やはり1カットの中でたくさんのキャラクターが演技をする、集団劇のカットです。できるだけすべてのキャラクターを全部見せられるといいな、と。そういう意味では、お風呂場の俯瞰カットだったり、全員集合しているカットは、しっかり手を入れています。

──1年生チームが走っているカットなんかは、可愛らしくて印象的でした。

杉本　出番があると集団で動くので、ウサギさんチームは大変でしたね。学園艦が出港する場面でも、1年生はみんな一緒に走っていますし。

──杉本さんから見て、水島監督がこだわっていたと思うポイントは、どのあたりだったんでしょうか？

杉本　「ここ」というよりも、すべてのシーンにこだわりがあると思うんですが……。ラッシュチェックのときによく「このシーンをもう少し見せてあげたい」とか「このカットのこの絵をもっと見たい」という言い方をされるんです。だから、ファンの人たちが見たいと思うものを見せてあげたい。そういうサービス精神が旺盛な方なのかな、というのは思いますね。

──例えば、具体的には？

杉本　パッと思いつくところだと、CV33がジェットコースターのレールを

下っていくシーン。作画ではなく3Dのカットなんですけど、あそこでも「もうちょっと先まで見たいです」と。コンテでは少し手前で終わっているんですけど、「真っ逆さまになるところまで見せてあげたい」とおっしゃっていましたね。そういうこだわりは作画でも共通していて、打ち合わせのときから「この表情と芝居を見せてあげたい」とおっしゃるんです。戦車の車内はいろいろとモノが多いので、そう簡単にリクエスト通りの構図は作れないんですが、どうにか監督の見せたいものが成立するよう、つじつまを合わせることもありますね。

――では、杉本さんが個人的に気に入っているシーンはどこでしょうか?

杉本　関わっている時間も長かったし、最初から最後まで延々とカットをチェックしていたので、全部気に入っているともいえるし、すべて後悔しているともいえるんですけど……(笑)。ただ、エンディングのところのみほとまほのあたりは、今までになかったまほの表情が描けたのが良かったですね。

――あそこは素晴らしかったです!

杉本　今まで描けなかったといえば、子どもの頃のみほとまほもそうですね。TVシリーズが終わってからの表情ということで、どちらもずいぶん素直に表情が出せるようになったんだな、と。エンディングのような、ちょっと寂し気な表情のまほというのは、たぶんTVシリーズでは描けなかったところなので、そのあたりが描けたのは楽しかったですね。しかもこのカットは、本当に最後のほうの作業だったので、こちらも感情を乗せて「うりゃー!」っと。

――すべての思いを込めて(笑)。

杉本　もう本当に、残る力をすべてかき集めたみたいな状態で(笑)。そういう意味では、アンツィオの3人が歌っているところもそうですね。本当に楽しそうな表情をしている3人ということで、頑張って描いてみました。皆さんからの評判もいいようなので、ホッとしています。

――アンツィオは、今回の劇場版で大きく株を上げましたね。

杉本　上げましたね。『ガルパン』の中では、一番不思議なキャラクターかなと思います。というのは、アンチョビって表情集が一番少ないんですよ。TVシリーズでは本当に2~3カット、大洗にやられた場面くらいしか出てこない。しかも、そのまま時間がない状態でOVAの作業に入ってしまったので、新規に制服を作った以外は、キャラ表が増えないで作業が進んでいたんです。でも、いつの間にか現場のみんなが描けるようになったキャラで(笑)。

――まさに描きながら作っていったキャラなんですね。

杉本　そうですね。みんなで調整しながら育てたキャラクターだと思います。しかもそのわりにパーツが左右非対称だったりするので、色の塗り間違えやらリテイクが大量に発生したキャラクターでもあるんですけど(笑)。ただ、アンツィオは能天気だから描いていて楽しいですね、ストレートで。

――その楽しさが観ているほうにも伝わってきます(笑)。

杉本　あと、総作画監督という仕事からは外れてしまうところなんですけど、3Dのチェックをさせていただいたのも大きかったですね。TVシリーズのときもそうだったんですけど、被弾箇所の調整をお願いしたり、この車輌とこの砲だとこの角度じゃまずいんでどうにか調整できないですかね、とか……。いろいろと大変なことをお願いしたりしています。

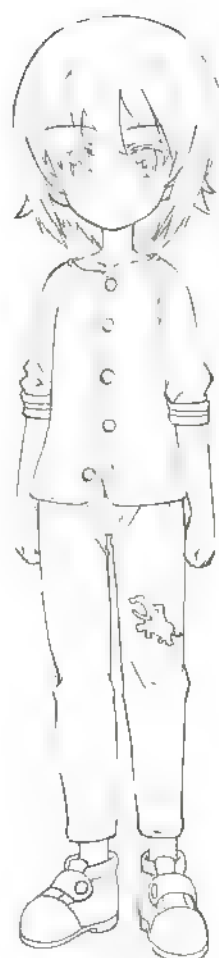
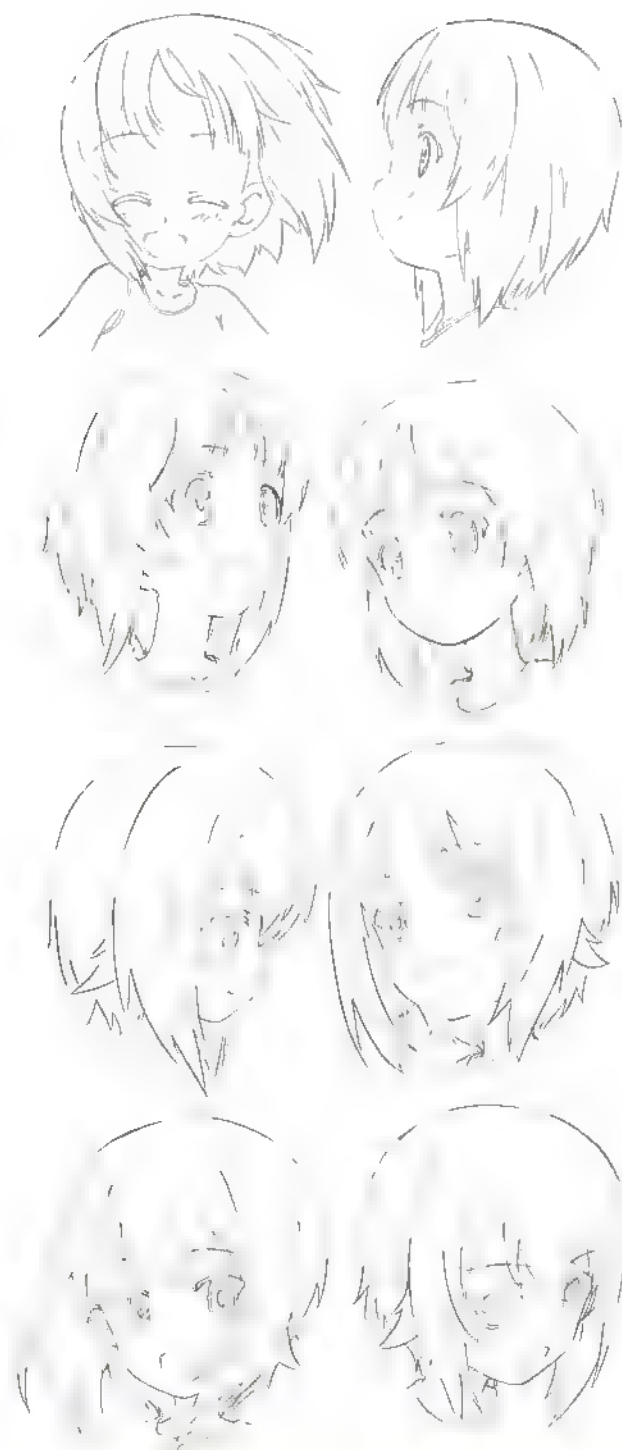
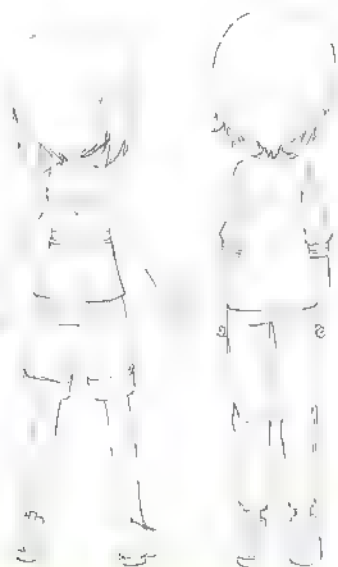
――それは確かに、杉本さんの本来のお仕事ではないですね(笑)。

杉本　なんとなく気になってしまうというか……。もちろん、芝居を成立させる上で、どういうことが必要なのかちゃんと踏まえておきたいんですよね。それこそ、パーシングにボコボコにされたシャーマンが生き残れるわけがない。であれば、どこに弾が当たったら生き残れるんだろう?って(3D監督の)柳野さんに相談したり。あるいは監修の方に、そこの部分の言い訳を考えてもらったり。

――そういう意味では、大変だったけども楽しい現場だった。

杉本　それはもう。楽しさとやりがいは十分すぎるくらいありました。それこそ、自分の人生のピークはここにあるんだろうな、と思ったほど(笑)。たぶん、ここで出せるものを全部出さないとダメだろう、そういう場所なんだろうなと思いながらやっていました。

――では最後に、ファンの方にメッセージをお願いします!

杉本　関わっているスタッフが全力を出して、結果、それぞれが「面白い」と自信を持って送り出せる作品になりました。観てくれた方や応援してくれた方に対しては、本当に「ありがとうございます」「頑張ってやりました」と言うしかないんですが(笑)。2時間、観ればスカッとできる作品になっていると思いますので、ぜひよろしくお願いします。

劇場版の中盤に登場した、幼少時の西住姉妹の設定画。活発な印象のみほに対して、まほは凛々しい。

まだあどけなさを残したみほとまほの表情設定。ふたりの回想シーンは、劇場版の中でも特に印象的な場面だ。

COMMENT 劇場版を観てくださったファンの方々にウケていたのがうれしかったカットです。(杉本)

とにかく、こういうカットが多かったです(笑)。「ここがウデの見せどころ！」なのですが、時間がかかって各所にご迷惑をおかけしました……。(杉本)

COMMENT "お姉ちゃん"を表現したかったのかも……。結構、妹に振り回されていたのかなあと想像してしまいました。（杉本）

COMMENT 夏の子供たちの楽しさ、可愛さを表現したかったカットです。（杉本）

COMMENT 監督から「しっかりと笑顔で」と指示されたカットです。そしてそのまま葛藤の表情へと、まほの素直な感情のカットだと思います。（杉本）

COMMENT ＴＶシリーズの最終話より成長した表情にしたかったのですが、観てくださった方々、どうだったでしょうか。（杉本）

――藤井さんはTVシリーズには関わっていなかったそうですが、もともと『ガルパン』は知っていましたか？

藤井　実を言えば、放映当時――最初は「またメカと女の子か」と思って、観ていなかったんです。最初に観たのは第11話、第12話のオンエアですね。たまたま家にいたのでテレビをつけたら、すごく面白かった(笑)。それから全話を観て、ファンになってしまったという次第です。

――水島監督に会ったのは、そのあとですか？

藤井　はい。当時、自分はプロダクションI.Gにいて『げんしけん二代目』のときが初対面です。しかもそのときに『ガルパン』面白かったです！」と、普通にイチファンとして感想を述べちゃって(笑)。それがきっかけになったのか、『げんしけん二代目』が終わったときに水島監督から直接「このあとが決まっていないなら、どうですか」とお誘いいただきました。ただ、自分はそれほど戦車に詳しいわけではなくて――それこそ、かろうじて第三世代から名前が判別できるくらいだったんです。なので、おそるおそるでしたね。最初は「前半の日常パートの演出をお願いしたい」という話だったんですが、実際に蓋を開けてみたら、全編通して戦っていましたし(苦笑)。

――あはは。最初に作業に入ったのは、前半の日常パートですか？

藤井　そうですね。『ガルパン』はキャラクターの数が多い上に、それぞれ個性が立っているので、そこをしっかり把握して芝居をつけなければいけない。とにかく情報量が詰まったカットが多いので、その整理とチェックが大変でした。例えば、夕方の校門前の一同のカットなんて、レイアウトのチェックだけで3日くらいかかっています。

――そうなんですか！

藤井　その1カットだけで、段ボールひと箱分あったので。……いや、箱になっているカットは結構あるんですけど(笑)。あと、この日常パートは小林(敦)さんのコンテなんですが、コンテの段階から「このキャラはこういう感じで話している」とか、細かく指示が入っているんです。だから、コンテに描かれているネタや遊び心はできるだけ拾っておきたい。この校門前のカットにしても、普段ならリピートにしたり止めにしたキャラもいたかもしれない。でも、とにかくこのときは全員をちゃんと描くんだ、と。そういう気持ちでした。

――そのあとは、冒頭のエキシビションマッチの部分ですか？

藤井　そうですね。まずはゴルフ場のシーンが上がってきて、そのあとが市街地戦ですね。

――『ガルパン』の大きな特徴のひとつに、戦車もそれぞれに個性があって、独特の動きをしますよね。

藤井　そこに関しては、このエキシビションマッチのシーンを通して、僕自身、学ばせてもらった感じですね。戦車のアクションについては水島監督や杉本さん(あと3D監督の柳野さん)など詳しい方々に頼りきりでした。自分は背景とのマッチングや搭乗者の芝居を含めて、戦車という存在をどうリアルに描くかに注力しました。

――苦労したところというと？

藤井　このエキシビションマッチの舞

台は、ほぼすべて大洗に実在する場所なんですね。だから長尺で戦車が走っているカットなんかでも、背景をリピートにするわけにいかなくて。場合によっては、背景が実寸で畳1枚分以上あるカットもあります(笑)。

――そこまで再現しているんですか!

藤井　実際にロケに行って撮った写真を、背景のベースとして使っているカットも多いです。ただ、誤算だったのが、ちょうどロケのとき、大洗の役場が改修工事中だったんです。役場が舞台のカットって結構数が多いのですが、写真をもとに描き起こすことができなくて。最終的にほとんどのカットは、以前の写真をもとにレイアウトを作っています。結果的に、劇場版の砲撃戦で役場を建て直すことになった……という解釈ができるかな、と(笑)。改めて振り返ると、大洗のロケに関する思い出が――大変さと楽しさの両方の意味で、一番大きいかもしれません。

――その後、いよいよ後半の戦闘に取りかかったと思うのですが、藤井さんが演出を担当したのは……。

藤井　校長室のシーンから転校生たちの合流までと、あとは遊園地の戦いの後半、迷路のあとからですね。正直、シナリオを読んだときも感じたし、監督からアイデアが出てくるのを聞いていても思ったんですが、ジェットコースターだったり観覧車だったり、アニメ制作の作業上、「大変だな」と思ってしまうシチュエーションであっても、『ガルパン』は逃げないんです。前半を作っていたときは「後半に備えて戦力(スタッフ)を温存しておかないと」とか考えてしまっていたんですが、後半に入ってからはそういう考えが吹き飛んでいて。とにかく、どう腹をくくって、この作品に立ち向かっていくか。そこに注力した感じですね。

――戦車戦のシーンで特に多いんですが、いわゆる主観カメラで追いかけている場面も多いですね。

藤井　そうですね。そこは『ガルパン』ならではの部分でもあって、ふんだんに3Dが盛り込まれているからできたと思います。ああいうカットの多くは、3Dレイアウトが先行していることが多いです。

――ということは、コンテが上がった時点で、ああいうカットは3Dですぐに組み始めるということですか?

藤井　『ガルパン』の場合はだいたいそうですね。他の作品だとまず作画で原図(レイアウト)を取って、そこから3Dを乗せる場合も多いんですが、『ガルパン』の場合はまずどう見せたいかを最初に考える。例えば、ジェットコースターの中を主観で走り抜けるカットがあるんですが、本当なら遠景は見せたくないんですよ。パース変化や回り込みが複雑になってしまうので。そのため、普通の作り方なら、遠景が入り込まないようなレイアウトを設計してしまうんです。でも『ガルパン』の場合はまず、主観カメラの臨場感を最優先に動きを作ってから、後ろの背景をどうしましょう?と。

――あくまで「見せたい」ものが最初にあるわけですね。このジェットコースターのカットは、後ろの背景も3Dで作っているんですか?

藤井　奥のほうは全部撮影ですね。レールと手前の山は3Dですけど、遠景はコピペができるように背景さんに描いてもらって、最終的に撮影で合成してもらっています。

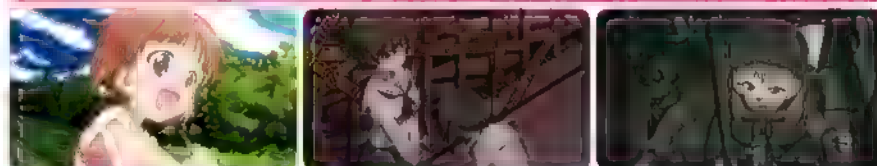
――なるほど。臨機応変に解決していったわけですね。藤井さんが個人的に気に入っている場面はどこですか?

藤井　なにげないシーンですけど、予習PVにも使われていた大洗タワーの前でドリフトをするクルセイダーのカット。クルセイダーらしい軽快さと戦車らしい重量感、あとはアニメーションのタメツメも含めて、本当に鳥肌が立つくらいカッコいいなと思いました。特に予習PVのときは、メインテーマのサビがここでかかっていたので、より一層印象的で。「自分はこの作品に関わっているんだ!」と、モチベーションがひとつ上がったカットでした。

――では最後に、藤井さんにとって本作はどんな作品になりましたか?

藤井　自分にとっては、転機になった作品でしたね。スケジュールも予算も限られたTVシリーズをやっていく中で、いつの間にか「いかにうまくまとめるか」が、仕事の中心に来るようになっていたんです。そういうところに劇場版という仕事をいただいて、しかも「今、全力を出さないでいつ出すんだ」という勢いで取り組まれている方たちに囲まれて仕事ができた。そういう意味では、もっと熱量を発していかなきゃダメだな、と。アニメ制作を目指した頃の自分の気持ちを、改めて思い出した気がします。

――初心に戻ることができた。

藤井　あと3Dがここまで全面に出た作品に携わったのは、これが初めてだったんです。そのため、今後の作品のあり方だったり、作り方を考えさせられた。そういう作品になりましたね。

――小林さんはTVシリーズでも印象的な回を担当して、引き続き劇場版にも絵コンテ・演出として参加しています。参加の経緯を教えていただけますか？

小林　ずいぶん前の話なのでうろ覚えなのですが、水島監督からは「コンテをお願いします」というよりは、ひと言だけ「戦車よろしく」と(笑)。そんな話だったような記憶があります。

――なるほど(笑)。小林さんが絵コンテで最初に着手したのは……。

小林　まずは頭のほうの日常パートです。自分は演出経験が浅くて、劇場作品も今回が初めてだったんです。なので、とにかく意気込みだけはスゴかったです(笑)。もちろん、これまでも全力でやってきているつもりなんですが、その一方でTVシリーズを言い訳にしているところもあるなと感じていて……。だから逃げずに、自分が今できる最大限ってどれくらいなのかを探ってみたいと思いながら、コンテ作業に入りました。そのぶん、内容が大変なものになってしまったんですけれど(笑)。

――前半の日常パートでは、ひとつの画面にたくさんのキャラクターが並ぶカットも多いですが、こういうときの並び順はどうやって決めるのでしょうか？

小林　やっぱり古参のメンバー、アヒルさんとカバさんチームは、列の前のほうに配置するように気をつけています。大洗女子の中でも責任を負っているメンバーですからね。ちゃんとリアクションが拾えるように、とは思っていました。あとは台詞がある登場人物を前のほうに配置するくらいですね。

――描いていて面白かったのは？

小林　やっぱり、わかりやすくリアクションを取ってくれるキャラクターは描きやすいです。そういう意味では河嶋とそど子たち。あと前半でいえば、小山は副会長としての責任を負っているという部分を見せることができたので、そこを描けたのは楽しかったです。

――具体的にはどの場面でしょう？

小林　例えば、校門の前のシーンとか。みんなが動揺している中で、彼女が「会長が言うように、撤収の準備をしましょう」と。ああいうところの芝居ですね。他のメンバーよりも責任感を持って、凛としているところを見せられるといいかなと思っていました。

――あと日常シーンでいえば、結構みんな楽しそうな雰囲気で過ごしているのが面白いですよね。

小林　もちろん、廃校が決まって、みんな悲しいとは思うんです。でもその一方で、まるで林間学校とかキャンプのような――知らない場所でみんなで生活をするワクワク感みたいなものが、きっとあるような気がしていて。特にモブの女の子たちですね。彼女たちは戦車道を履修しているわけではないので、どちらかといえばワイワイした感じのほうが強いのかな、と。大洗女子の普通の生徒たちを描くのは、ここしかチャンスがなかったので、そのあたりを意識してコンテを描いていますね。

――そのあと小林さんが絵コンテを担当したのが、みほとまほの回想シーンのあたり。このパートでは演出も兼ねていますが、今作の軸のひとつはこのふたりの関係にある。そういう印象を受ける場面のひとつになっていますね。

小林　といっても、ここのコンテ・演出をしているときは、最後がどうなるか、

まだはっきりとは決まっていなかったんです。だから自分も最後までコンテが上がったところで「ああ、こういうふうにつながるんだ!」と(笑)。このパートのコンテを描いているときに念頭にあったのは、お客さんが一番観たいのは戦車戦だろう、と。でも、その次に観たいのは、みほとまほの関係だろうということで。なので、若干盛りつつ、印象的なシーンになるよう努力をしました。

――ひとつ印象的なのは、小さな頃のまほがみほの手を引っ張っていく、背景動画の場面。手描きで主観カメラっぽいことをやっていますよね。

小林　水島監督からも「リスキーなんじゃないか」って指摘を受けた場面なんですけど……。でも、昔の水島さんの作品には必ず作画の背景動画のカットが出てきて、しかもそれがすごく印象的だったイメージがあるんです。だから今回もせっかくの水島作品なので、作画背動を1カットくらい入れたいな、と。本当は、ここに出てくるII号戦車も当初は手描きの予定だったんです。

――そうなんですか!

小林　II号戦車が出てくるのはこのカットだけだし、そのためにわざわざ3Dを作るのもな、という。だから当初は、あらゆるものが手描きで構成されるシーンとして考えていたんですけど、3Dのスタッフさんたちが頑張ってくれて。本当にびっくりしました。

――次は、後半の大学選抜チームとの戦いの前半部分のコンテ・演出になると思うのですが、気を遣ったところは?

小林　個人的に気になっていたのは、自分がTVシリーズで担当した第11話と、戦いの流れが似ていることなんです。そのため、第11話とどう差別化を図るかというのが大きかったですね。第11話は岩だらけの荒地みたいな場所が舞台だったんですが、劇場版では草原に設定してみたり、とか。

――なるほど、脚本段階では草原は想定していないんですね。

小林　北海道のイメージで、という指定はあったので、そうであればせっかくだから大草原の中を戦車が走るというのはロマンかな、と。東部戦線のようなイメージですね(笑)。自然の風景というとアニメの場合、ステレオタイプなものになってしまいがちなんですが、今回は説得力を持たせるために植生も――生えている木がダケカンバとかミズナラ、下草は蕗だったりとか、かなりマジメに考えてやっています。

――なるほど。小林さんが個人的に印象的だった場面というと?

小林　参加してくれたスタッフさんたちの自発性というんでしょうか。自分がコンテで想定していたことやお願いしたことに、プラスアルファをしてくれたところは特に印象的でしたね。

――例えばどこでしょうか?

小林　サンダースの部隊が攻撃を受けている場面。反撃しようとしたナオミが、弾を食らって、車内で「うおっ」となるカットがあるんです。そのカットでナオミが主砲を操作しているんですけど、作画で主砲が下がっているんですよ。しかも、彼女の目の前にある照準器が主砲と連動して下がっている。加えて、砲塔が旋回していて、よく見るとナオミの右手の後ろ側で、車体が旋回しているのがわかるんです。アニメーターさんがここまでやってくれるとは思わなかった。自分の想像を超えたカットでした。

――すごくマニアックですが(笑)。

小林　そうですね(笑)。ただ、弾を食らった戦車の内部とか、TVシリーズでは画面全体を揺らすことで表現することが多くて、キャラクターや戦車の内部自体が動く。そういう表現を見てみたかったんですよね。これ以外にも今回の劇場版では、自分が見てみたかったものを想像以上の形で表現できた。例えば、カール自走臼砲の爆発なんかは、当初は作画でやる予定だったんです。

――結果的には3Dになっていますね。

小林　(3D監督の)柳野さんから「エフェクトが得意なスタッフがいて、こっちに参加させられるかもしれない」と。結果として、作画で描くよりも迫力のある爆煙になったかな、と思います。当初、コンテを描いていたときに想定していたものに、みんながさらに要素を盛ってくれたおかげで、説得力がより一層増した。そういうシーンやカットは、やっぱり印象が強いです。

――最後に、小林さんにとって『ガルパン』はどんな作品になりましたか?

小林　自分の今の能力の最大値がどこなのか、探ってみたいと思って始めたんですけど、自分の至らない部分やできない部分を含めて、自分の現状を認識できた作品だったと思います。ただ、3年前に自分が見たかったもの、やりたかったものを詰め込んでそれが映像になったということはすごく感慨深い。まず、なによりも自分が『ガルパン』のファンなんですよ。だから「こういうものをお客さんに見せたい」ではなくて、自分が「ファンとして見たいもの」を作ったし、それを貫徹できたのかなと思います。

――鈴木さんはTVシリーズから引き続きの参加になりましたが、作業にはいつから着手したのでしょうか?

鈴木　劇場版とOVAは、ほとんど並行してシナリオ作業を進めていたんです。すると、吉田(玲子)さんが劇場版の脚本で手いっぱいになるので、今までの流れでOVAは私が担当することに。だからTVシリーズが終わったあと、少し休んで、すぐまた打ち合わせが始まった印象がありますね。

――OVAに関しては、アンツィオ戦をやることが決まっていたかと思うのですが、劇場版については、監督からどんな注文があったのでしょうか?

鈴木　とにかく「TVシリーズでは見せきれなかったものを全部出す」ということですね。一番おっしゃっていたのは「銀河を出したい」ってところですかね(笑)。「飛行機くらい好きなのを出させろ」と(笑)。あと、継続高校と知波単学園は「ぜひ出したい」という話をされていました。TVシリーズのトーナメント表に載っていた各学校は監督が考えたので、それぞれに思い入れがあったみたいですね。

――なるほど。今回、新たに出てくる戦車も多いですが、これはどんなふうに決まったのでしょう?

鈴木　最初に、今回新たに3Dで作ることができる戦車は10種類という「枠」があったんです。その中で大きかったのが、敵の大物戦車を何にするか。

――結果的にはカール自走臼砲(後期型)とT28になっていますね。

鈴木　そうですね。TVシリーズではマウスを出したのですが、そうなると劇場版では、マウスよりインパクトの強い戦車を出さなきゃいけない。どうしよう?と(笑)。劇中にはシュトルムティーガーも出てきますけど――あれはびっくりはするけど、結局、戦車の範疇だよね、というところもあって。あと候補としては(ドイツ軍の)ラーテもアイデアに上がっていましたね。ただ、ラーテはそれこそ概念図さえないような車輌なので、出すのは難しい。一方、カールなら実際に作られているし、運用もされている。ただ、問題は戦車とは言えないよねというところで(笑)。

――劇中では、役所がルールを曲げて採用したことになっていますね。

鈴木　まさにあそこで戦車道連盟の理事長と役人が話していたことが、そのままスタッフ同士で話していた内容なんです。もうひとつ大物として、トータスかT28を出したいという話がありました。最終的には大学選抜チームのメイン戦車がパーシングに決まったので、アメリカつながりでT28にしよう、と。ただ、そうやっていくと、10種類の枠なんてすぐに埋まってしまう。知波単だけで3種類ありますし、あとは継続もありますしね。しかも監督は、早い段階から「クルセイダーを出したい」ともおっしゃっていて。わりと巡航戦車がお気に入りみたいなんです(笑)。

――そんなこだわりがあったんですね。

鈴木　監督は監督で、好きな戦車がいくつかあるみたいなんですよ。しかも強さがどうこうではなく、パッと見の特徴だったり、デザインとしてヘンな戦車が好きみたいです。絵として画面に出したときにすぐにわかる、というのが大きいのかもしれない。T-34とかシャーマンあたりは、たくさん並ん

でいると、マニアじゃなければどれがどれなのかわからなくなっちゃいますけど、そういう戦車より、もっと姿形からおかしい（笑）、みたいな戦車が好きなのかなと思います。

――鈴木さんは、戦車同士の戦い方を考えるのも大きな仕事かと思うのですが、後半の大学選抜チームとの対戦には、どういう関わり方をしたのでしょうか？

鈴木　後半戦に関しては、登場する車輌を決めたら、あとはどういう戦い方をして、どう倒すかという部分ですね。ひとつ大きかったのは、全体の戦況図。劇中でもタブレットで見ていますけど、どういうふうに両軍の部隊が動くのか、その動きは作りました。最初、みほたちは山にこもっているんだけど、外からカールが撃ってきて、混乱に陥る。それをどう切り抜けて遊園地に逃げ込むか、というところ。最後は遊園地を舞台にするというのは、監督が温めていたアイデアなんですが、その手前までの部分ですね。……ただ、吉田さんが「なかなか戦車が減らない」とおっしゃっていて（笑）。

――確かに壮絶な撃ち合いのわりには、なかなか戦車が撃破されない。

鈴木　なので最後は、無双状態になりました。ただ、あそこは愛里寿が単騎でも強いことを見せる場面なので、ちょうどよかった部分もあるんですけど。

――カールを倒すあのアイデアは、どうやって出てきたんでしょう？

鈴木　もともとジャンプで飛び移って倒す、というアイデアはあったんですよ。でも、ジャンプを2段構えにするのは監督のアイデアでしたね。ある日突然、「ヘッツァーをジャンプさせる手段を思いついた！」とおっしゃっていて。「どうするんだろう？」と思っていたら……（笑）。打ち合わせの場では、並べた戦車のプラモを動かしながら、みんなが好き勝手にしゃべる。で、それを吉田さんが書き留めて「面白い」と思った部分を脚本に反映していく、という。言い換えると、ミリタリーマニアが話しているバカ話を、吉田さんがうまくまとめてくれるという感じですね（笑）。そのやり方は劇場版でも変わらなかったです。

――今回、完成したものを観て、個人的に面白かったところは？

鈴木　知波単の、アヒルの〝がぶりもの〟のところ。シナリオやコンテを読んでわかっていたところなんですけど、まさかあんな絵面になるとは思っていなかった（笑）。しかも、風船がプルンプルン震えているのが、めちゃくちゃ面白くって……。今回、監督は知波単にすごくこだわっていたんですよ。生徒も最初はシナリオに「知波単A」「知波単B」としか書かれていなかったんですけど、気づくと全員に名前がついていた（笑）。あとは継続もそうですね。車長にフィンランドの楽器を持たせたいとおっしゃっていて、どうやらカンテレというのがあるらしい……みたいな話をしたら、いつの間にかカンテレ奏者の方をお呼びして収録していたりとか。

――新登場のキャラクターは、みんな強烈な個性でしたね。

鈴木　そうですね。あともうひとつ面白かったのは、常にうろちょろしているクルセイダー（笑）。カールの砲撃を受けているときも、前のほうでちょこちょこ動いているんですよ。で、ダージリンさんに「戻りなさい！」って言われると、あわててキューッと戻ってくる（笑）。T28の登場シーンでもそうでしたよね。ああいう場面を見ていると、ダージリンさんは常に大局を見ているんだな、と思うんです。

――結局、大洗女子はダージリンには勝てなかったわけですよね。

鈴木　あれは面白い関係になっていて、ダージリンは常に大局を見ているから、みほの奇策には引っかからないんです。奇策を仕掛けても、読み切られてしまうんですよね。ただ、その一方で、車輌の問題で正攻法に弱い。だから聖グロリアーナは黒森峰には勝てない。

――なるほど。黒森峰に勝てるのは、奇策を使う大洗女子なわけですね。そういう意味では三つ巴になっている。

鈴木　わりとそうなっているんですよ。大洗女子の奇策は抑えることができるけど、戦力が充実した黒森峰には潰される。そのあたりはすごくイギリスっぽいんです。……それで思い出しましたけど、かつてのライバルが集まってくる場面は良かったですね。音楽にあわせて、名乗りを上げて集まってくる、という……。初めて劇場で観たときは泣き笑い状態になったんですけど、家であの音楽を聴くだけで、涙腺がうるっとしちゃいます（笑）。

――わかります（笑）。

鈴木　今回の劇場版は、何度観てもいまだに発見があるんです。僕らが仕込んだネタ――例えば、T28の履帯を「バンっ！」と切り離すとか、そういうネタもあるんですけど、制作の各段階で小ネタをどんどん仕込んでいるので、観るたびに発見がある。たぶんBlu-rayを買ってから、そこで初めて気付くネタもあると思います。

渕上舞 × 茅野愛衣 × 尾崎真実 × 中上育実 × 井口裕香

（西住みほ役）　（武部沙織役）　（五十鈴華役）　（秋山優花里役）　（冷泉麻子役）

TEAM ANKOU TABLE TALK

あんこうチーム座談会

[illegible]・文　宮 昌太朗

大洗女子の中核として、メンバーを引っ張ってきたあんこうチーム。彼女たちの“戦車道”の歩みは、ついに劇場版へと結実した。そんな５人の姿を、声優陣はどんな思いで見つめてきたのか。熱い胸のうちを聞いた。

ガールズ＆パンツァー劇場版　キャストコメント

CAST COMMENT

Q1：久しぶりのガルパンになりました。劇場版にかける意気込みを聞かせてください！
Q2：それぞれ、演じたキャラクターの見どころ（ここを見てほしい！という場面）は？
Q3：ご自身が演じたキャラクターを含めて、お好きなキャラクター（とできれば戦車）を理由とともにお答えください。

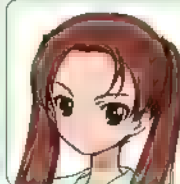
カメさんチーム（生徒会チーム）

小山柚子役

高橋美佳子

老若男女、誰が見ても面白い作品です！　打ち上げで聞いた話ですが、戦車プラモデルの地位向上にとにかく貢献しています！

泣き虫・桃ちゃんを柚子ちゃんがフォローする、そして会長が決める！　この生徒会の三角関係がとにかく絶妙です。平成の3バカトリオ？（笑）

ふてくされてるそど子、ゴモヨ、パゾ美が好きです。あと、モブのおじいちゃんたちも忘れられない！　戦車は大学選抜チームのカール！　わかりやすくど派手で、とても好きです♥

カメさんチーム（生徒会チーム）

角谷 杏役

福圓美里

ずっと楽しみにしていたので、やっとみんなとアフレコできる！と、とてもうれしかったです。ただ、以前より『ガルパン』ファンの方たちの熱量が上がっているのを感じていたので、前日の夜はちょっと緊張しました（笑）。

今回、会長はすべてがかっこいいです！　珍しく真剣な本来の姿も垣間見えたり、あきらめたと見せかけて大人とも対等に渡り合う姿は必見です！

サンダースのケイが好きです。カラッとしていてエネルギッシュで。カチューシャや西さんも好き。劇場版でもライバル校の皆さんが集うシーンは鳥肌でした！　好きな戦車はマウス。重めが好きです。

アヒルさんチーム（バレー部チーム）

磯辺典子役

菊地美香

待ちに待った劇場版。バレー部の熱い真っ直ぐさと、チームワークの良さを存分に発揮しました！　正直なところ、バレー部の復活よりも戦車道こそが彼女たちの生き甲斐になっているところが愛おしくてたまりません。

「超根性！！！！！！！！」ですかね。だんだんと勇ましい車長の顔つきになった磯辺が頼もしく感じました。

カチューシャが大好きです。いつも振り回されているところがたまりません。「あんたたち、日本語で話しなさい！！」というくだりはまさに！　好きな戦車は八九式です。私も背が小さいので他人事とは思えません（笑）

カメさんチーム（生徒会チーム）

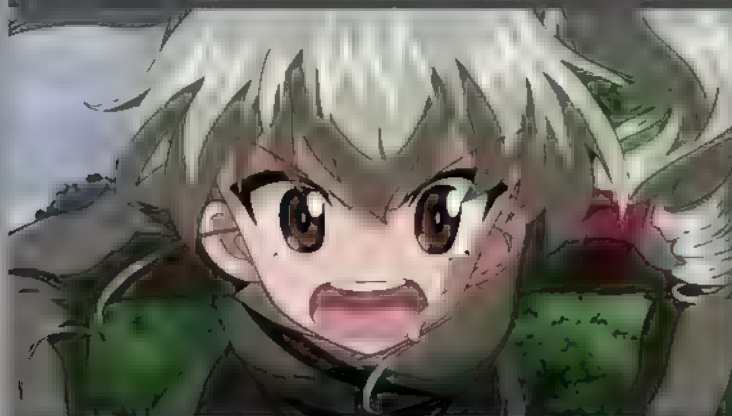
河嶋 桃役

植田佳奈

間にOVAがあったりしたので、あまり久しぶりという感じはしませんでしたね。今回は、桃ちゃんの成長をしっかりと見ていただけるシーンがたくさんありましたので、気合いを入れてアフレコさせていただきました！

初撃破と、会長への信頼です！　桃ちゃんの強さと弱さ。そこからひとつ成長する姿を、ぜひ見て欲しいです。

会長ですね。桃の敬愛する人であり、演じる福圓ちゃんも大好きなので。好きな戦車はKV-1ですね。『ガルパン』もコラボしている某ゲームでの、私の愛車です。

アンチョビ「あーっ　こっち見てるぞ～!」

カール自走臼砲を撃破するため、バレー部やアンチョビたちが「殺人レシーブ作戦」を決行。軽戦車が超重量級に挑む。

アヒルさんチーム(バレー部チーム)

近藤妙子役(アンチョビ)

吉岡麻耶

待ちに待った劇場版でしたから、期待とドキドキでいっぱいでした。アンチョビ出るのかな?なんて心配もしたり……。台本をいただいて改めて作品に惹き込まれ、この感動を共有できるよう想いを込めました。

近藤妙子とアンチョビ(バレー部とアンツィオ)のコンビプレー！　キャラの切り替えも楽しかったですし、アンチョビのお気に入りのセリフもあるんです。アンチョビの心情を込めていますので、ぜひ観て欲しいです！

ペパロニと桂利奈が大好きになりました！　桂利奈ちゃんの釣りのシーンとペパロニとアンチョビの漫才みたいなやり取りがたまらないです！　好きな戦車は八九式！C.V.33も好きなので、小さい戦車が好きみたいです。

アヒルさんチーム(バレー部チーム)

佐々木あけび役

中村 桜

公開後2ヶ月近く経ちますが、おかわり鑑賞したという方や、初めて観たという方から感想をいただき、こんなにも愛されている作品に関われて光栄です。観ればきっと「ガルパンはいいぞ!」と言いたくなるはずですよ!

バレー部はチームワークが命！　TVシリーズでは火力が足りないながらも、コツコツと作戦遂行してきたアヒルさんチームが、知波単学園にアドバイスをしながら率いている姿は頼もしくなったなぁーとぐっときます。

戦車で言うと知波単(日本戦車！)と継続なのですが、二度三度と観るにつれ、レオポンさんチームがかっこいいなー……と?　クセのあるポルシェティーガーを見事に乗りこなし戦っている姿がとってもクールで憧れます。

アヒルさんチーム(バレー部チーム)

河西 忍役

桐村まり

最初はクールなのか熱い子なのかおバカちゃんなのかよくわからず……戸惑ったこともあったのですが長く演じさせていただいて私も成長できたかな?　今回はクールでホットでおバカちゃんな魅力が伝わればと思います！

ドライビングテクを見て欲しいですね！　特にカメさん、アンツィオと協力して怪物にアタックを決めるところは大好きです。もうひとつは、キャプテンとあけびちゃんに冷ややかな視線を送るあのシーンもオススメです。

選べない……。みんな好きすぎて……。観れば観るほど、好きな子が増えてしまうのです(笑)。今のイチオシはローズヒップちゃんでお願いします！　好きな戦車は八九式中戦車！　通称“はっきゅん”一択ですよ！

カバさんチーム(歴女チーム)

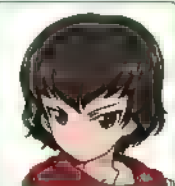
エルヴィン役

森谷里美

また、みーんなでガルパンを演じられることが、とてもうれしかったです！　さまざまな魅力あふれる人物や戦車が登場し、ジーンと感動し……。本当に素敵な作品だと思うので、たくさんの方にご覧いただきたいです！

エルヴィンの見どころは台詞にドイツ語があったことでしょうか?(笑)　以前はカエサルだけラテン語を話したことがあったのですが、まさか私も!?とドキドキの収録でした。歴女チームの活躍はぜひ観てください☆

新キャラの西も単純熱血で好きですが、特にそど子がより好きになりました!?　絶望からの友情！　ぐっときました……！　戦車は……インパクトがあったのはカールです！　あんなのがあるのかとびっくりしました！

カバさんチーム(歴女チーム)

カエサル役(秋山好子、赤星小梅)

仙台エリ

やっと帰ってこれたー！という感じでした。みんな仲良しでアットホームな現場。作品とスタジオの雰囲気はほぼ一緒です。台本をいただいたときに「これはすごいエンタメ作品だー！」と思いましたが、想像以上でしたね。

ナポリターン、そしてラテン語。

もちろん、歴女のみんなが大好きですが、思わずツッコミを入れてしまいそうになる知波単の皆さんが好きです(笑)。

おりょう役

大橋歩夕

劇場版になり、台詞の節などで、おりょう自身に気合いが入っていたように感じられたので、キャラクターに乗っかって私も自然と意気込んでアフレコに臨めました。

操縦手はそんなに活躍する場面がなく……ナポリターンとか、学園艦を見送るところでしょうか？（笑）　あのシーンはアドリブを考えていったんですけど、残念ながら採用されませんでした（笑）。

好きなキャラクターは、今回はすっかりボコにハマりました。種類がいっぱいあってどの子もとっても可愛いです。あと、まほさん。お姉ちゃんが好きですね。妹思いな面が劇場版でも描かれていてキュンとしました。

カバさんチーム（歴女チーム）

左衛門佐役（浜田）

井上優佳

TVシリーズ終了後もドラマCDやOVAなど盛りだくさんでしたので、久し振りという感じがしません。かつてないほどのこだわりと迫力を味わえる劇場版をたくさんの方に味わっていただきたいです！

封鎖された学園に戻った大洗女子が廃校を告げられる場面で、歴女チームがひそかにいつもの「それだー！」の流れをやっていることに皆様お気づきでしょうか…？　ぜひ注目して聞いてみてください！

好きなキャラはやはり左衛門佐！　お風呂シーンのまとめ髪がとても可愛くて大好き！！　戦車は、可愛らしさでいえばC.V.33、格好良さでは愛するIII突やティーガーIでしょうか！　どっしりしたフォルムが好きです！

ウサギさんチーム（一年生チーム）

山郷あゆみ役

中里 望

TVシリーズから劇場版までの3年間、ドラマCD、ゲーム、ラジオ、イベントなどさまざまな経験をさせていただいたので、劇場版では、山郷ちゃんに負けないくらい私自身も成長した姿をお見せできたらいいなと思います！

TVシリーズではのんきな面が目立っていましたが、劇場版では真剣に戦車道と向き合っている姿が描かれています。黒森峰戦を終えてからさらに成長したのかな？と思わせる細かい描写に注目していただけたらうれしいです。

劇場版から登場した新キャラクターがみんな本当に魅力的です。最初は西さんが面白くて仕方なかったのですが、何度か観るうちにミカさんが大好きになりました。フィンランドの民謡に乗って戦うBT-42が最高でした！

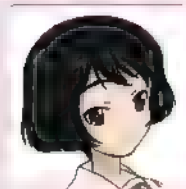
澤 梓役

竹内仁美

台本を手にしたとき、制作の皆様、ファンの皆様の熱い想いがぎゅっと込められているのを改めて感じました。何度も観たくなる作品にする！という気持ちと、また梓を演じられる幸せを噛み締めながら収録に臨みました！

車長として、より成長した梓を見ていただきたいです！戦車に乗っているときと降りているときのギャップや、梓らしさが出ている仕草など、細かい部分にも注目してください！

黒森峰のエリカが好きになりました！　まさかエリカのシーンで爆笑するとは思いませんでした……。いいツンデレです。何度観てもニヤニヤしちゃいます。戦車はクルセイダー Mk.IIIのエンジン音がお気に入りです♪

宇津木優季役（[illegible]）

山岡ゆり

いやー、お待たせしました！（笑）　皆さんがずっと応援してくださっているのを感じていたので、期待に応えられるよう精一杯演じさせていただきました。大切な作品にまた関われるということで、全力で頑張りました!!

観覧車先輩のことをウサギさんチームで話しているところですかね！　一番気がつくのが遅いですから（笑）。あとは桂利奈とあゆみの釣りのシーンが大好きなので、よろしくお願いします（笑）。

もちろん、我らが紗希ちゃんです！　美味しいところをいつもしっかりもっていく彼女には脱帽です（笑）。好きな戦車はM3ですね！　これはいわずもがな！！！　M3にはずっとピンクでいてもらいたいです（笑）。

ウサギさんチーム（一年生チーム）

阪口桂利奈役（池田）

多田このみ

劇場版までにゲームなどもありましたが、声を合わせて会話ができるアフレコはいいですね。それだけで心がひとつになれます。スタッフ、キャストが魂を込めて作ったこの作品。多くの皆さんに楽しんでもらいたいです！

桂利奈は画面中を走り回ったり気合いを入れて叫んだり、目が離せない子です。でも、劇場版で一番見て欲しいのは「ウサギに微笑んでいるところ」です。あの優しい笑顔はとても可愛いので探してみてください！

会長とカチューシャです！　ちっちゃくて元気な子が好き。ふたりとも最初は嫌な奴!?という感じでしたが、本当はとても良い子というギャップにやられました。でも、好きな戦車はKV-2！　迫力とフォルムが大好きです！

ウサギさんチーム（一年生チーム）

丸山紗希役

小松未可子

待ちに待った劇場版!!　スケールも大きく、あの大画面とより壮大な音響で『ガルパン』の世界観を楽しんでいただきたいです。

果たして……しゃべるのか…!?

もちろん、丸山紗希ちゃんです。彼女の何も考えていなさそうな表情……どこを見ているかわからない視線……！　しかし、彼女は奇跡を起こす！　……その生態が非常に気になります。

[illegible]

大野あや役([illegible])

秋奈

皆さんに心から楽しんでいただけるよう、精一杯頑張りました！　戦車の迫力や音のリアルさ、そして個性豊かなキャラクターたちにも注目していただけるとうれしいです。

あやちゃんはよくメガネが割れるのですが、なんと劇場版では今までにないすごい割れ方をしちゃっています！　見つけてくれたらうれしいです(笑)。

ペパロニが大好きです。見た目も性格も声もしゃべり方も全部好きなんです！(笑)　一番好きな戦車はやはりM3です！　でも、乗ってみたいのはマウスです。激戦でも乗っていて安心できそう(笑)。

[illegible]

ナカジマ役

山本希望

『ガルパン』の世界観を最大限に楽しめるのが劇場版だと思っています。大迫力の音と映像で、熱い戦いが観られると思うとワクワクが止まりません！

レオポンチームはやはり自動車部というだけあってメカに強い！　その技術や知識、テクニックを使った戦い方が見どころだと思います。あとはドライブのシーンです。自動車部らしさが出ていました。

ナカジマはどんなときにもマイペースなのがいいですよね。あとカモさんチームがお気に入りです。劇場版でも新たな一面を見ることができます。そしてカモさんチームの乗っている戦車、B1 bisは形が可愛くて好きです！

カモさんチーム（風紀委員チーム）

園みどり子役(後藤モヨ子、金春希美)

井澤詩織

待ちに待った劇場公開！　『ガルパン』は思い入れのある作品なのでとてもうれしいです。アフレコのときも楽しかったですし、気合い十分で臨みましたが、完成されたモノを観たときの喜びや衝撃は本当にスゴかったです。

カモさんチームの名前が3人分エンドロールに載っているんです。TVシリーズではそど子だけ表記されていたのですが、それがちょっぴり寂しくて。今回、エンドロールで彼女たちの名前を見たとき、とっても感動しました。

カモさんチームとB1 bisは殿堂入りで(笑)。他にはアンチョビちゃんが大好きです。劇場版で偵察に使っていたC.V.33も可愛いですし「こっち見てるぞぉおおおおおお〜」の吉岡ちゃんのお芝居は最強に可愛すぎました。

[illegible]

ももがー役(五十鈴百合、ルクリリ)

倉田雅世

3年前の1クールアニメが劇場版になるなんて、どれほど皆さんの『ガルパン』への愛があふれていたかを考えるとホントに胸熱です！　『ガルパン』に関わってくださった皆様に心からありがとう！と大声で叫びたいです。

ももがーが、アリクイさんチームが、とにかく熱い！　熱すぎます！　安心してください、百合さん(母)も、ちゃんと出ていますよ！　まさか新たに名前がつくなんて……ルクリリです！　騙されないぞ(笑)。

難しい質問ですね(笑)。んー…とにかく会長がかっこいいですよね。それから、紗希ちゃん。美味しすぎます。戦車はカール！と言いたいところですが、頑張ってくれている愛機、三式中戦車(チヌ)です！

[illegible]

ねこにゃー役([illegible])

葉山いくみ

水島監督からずっと「アリクイさんチームは劇場版では身体を鍛えて活躍します！」と言われていたので、劇場版をとても楽しみにしていました。成長したアリクイさんチームの姿を見せることができてうれしいです！

鍛え抜かれた肉体を駆使した砲弾投げはぜひ注目して見ていただきたいです。あと大洗チームの車長会議で一瞬ねこにゃーの眼鏡の奥の瞳が映るんですが、かなり美少女に描いてもらっています！

やっぱり一番好きなのはねこにゃーです！　劇場版では大きな成長をして、ようやく自分たちの力でチームの役に立つことができました。好きな戦車も、三式中戦車です。なんたってリアルで初めて乗った戦車ですから！

聖グロリアーナ女学院

アッサム役

明坂聡美

アニメーションでしゃべるのは初めてでしたヒャッホウ!! そして聖グロメンバーがやっと揃いましたヒャッホウ!!

聖グロのチームワーク！
ぜひ後半部分を観てください！

大洗の方々。戦車が町を破壊するたびに喜ぶので最初は「ドMの集団なのか!?」と思いました。ファンの方々に至ってはアッサムさんの誕生日までお祝いしていただいて、作中でもリアルでも本当にあったかいなぁと。

[illegible]

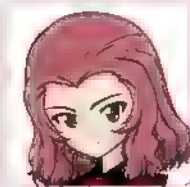
ダージリン役(ツチヤ)

喜多村英梨

魅力的かつ色の濃い登場キャラクター数もすごい作品の中で、自分の芝居が埋もれないように頑張りたいと思います!!!

要所で魅せるダー様節が良い意味で傷跡を残せたらと思い演じております。ツッチーは……とにかく明るい喜多村で演じています(配役の際に喜多村っぽい感じでって言われたもん)。集中して見逃さないでくださいよ！

ダー様とチャーチルに決まってるでしょ！ いや、でもカチューシャも可愛いなぁ。ダー様の「こぉんな格言を知っている?」は台詞として爽快感がありますし、冷静さの中に情熱を秘めた彼女の性格に惚れ惚れしています。

[illegible]

ローズヒップ役

高森奈津美

私は劇場版からの参加だったので、あまり気負わず、楽しく新鮮な気持ちでアフレコに臨むことができました。念願の『ガルパン』参加、そして戦車に乗れるなんて！と大変うれしかったです!!

お上品で優雅に気品高く、お紅茶を一滴たりとも零さぬ冷静さを併せ持った聖グロの鉄砲玉ぶりをぜひご覧ください！ 何しろ上品でまいっちゃうんだよなあ〜、ホント上品で、とにかく優雅なんだよなあ〜。

ローズヒップとクルセイダーの「リミッター外しちゃいますわよ!!」な暴走ペアが大好きなのですが、西絹代ちゃんも大変好きです。丁寧な口調に反した、あの豪快さとにかく「突撃！」な潔さがとても面白いと思います。

聖グロリアーナ女学院

オレンジペコ役(スズキ)

石原 舞

アプリやドラマCDなどでペコさんやスズキを演じる機会はたびたびありましたが、動くみんなの、そして戦車の姿を観られるのが私もとても楽しみでした！ 観るたびに発見があって、何度も観たくなる映画だと思います。

劇場版はダージリンさんとペコさんのふたりのシーンから始まるので、注目していただけたらうれしいです。スズキは、夜のドライブのシーンです！ 自動車部の絆や自動車愛が感じられて大好きな場面のひとつです。

やはりダージリンさんです。あの格言があってこそ、ペコさんも相槌が打てますので(笑)。劇場版でますます好きになりました。好きな戦車はクルセイダーですね！ ローズヒップさんのかっ飛ばしぶりが爽快でした。

サンダース大学付属高校

アリサ役

平野 綾

作品愛・キャラクター愛・戦車愛に触れ、熱のこもった作品に携わらせていただけたことに感謝致します。『ガルパン』こそ、迫力のある戦車バトルや音響を映画館で観ていただきたいと思える作品です。まだの方はぜひ！

アリサは劇場版でも素敵な台詞がありますが、やはり彼女のアイデンティティはその"負けっぷり"にあると思いますので、劇場版でもぜひ負け犬の遠吠えを聞いていただけたらと、精一杯シャウトさせていただきました。

ケイさんが好きです。というか、アリサ的に頭が上がりません(笑)。あのパワーに引っ張られ、どこまでもついていきたいです。というわけで、好きな戦車はもちろん、ウチのシャーマンです！

[illegible]

ケイ役

川澄綾子

今まで出てきたキャラクター、戦車が一堂に会します。個性豊かな他校の生徒とのやり取りや、迫力ある戦車戦など、劇場版ならではの豪華さを楽しめると思います。

ライバル校の隊長たちとの作戦会議です。それぞれのキャラクターがよく出ていて、楽しいシーンでした。

知波単の西さんです。軍人さんのような口調で、真面目でとても可愛かったです。戦車はもちろん、我らがサンダースのシャーマンです！

カチューシャ役(ホンノ)

金元寿子

キャラクターを演じさせていただく機会は時折ちょうだいしていたので、賑やかなシーンや皆と会話することを楽しみにしていました。戦車に乗って上から声をかけるシーンも楽しみのひとつでした。

後半にあるノンナとクラーラとの掛け合いのシーンです。プラウダ高校の絆と、ちょっとだけカチューシャの成長も見られると思います。

今回、いろいろなキャラクターの魅力を改めて見ることができ、私がより好きになったのは、風紀委員の3人です。途中、やさぐれてしまったところが可愛かったです。戦車はやっぱり、かーべーたんが一番ですね!

サンダース大学付属高校

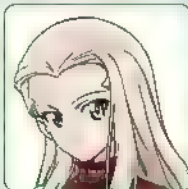
ナオミ役

伊瀬茉莉也

相変わらず口数少ないナオミですが、一言入魂の気合で臨みました!!

やはり……戦いの最中のナオミはカッコイイです!

秋山優花里。中上育実ちゃんの声とお芝居が素敵だな、と思ったので(笑)。

プラウダ高校

クラーラ役

ジェーニャ

私にとって初めての『ガルパン』出演ですが、劇場版が公開されてから、毎日ガルパン愛を実感しています! ツイッターでも、直接会う方からも「とても良かった!」と毎日言われています! 初めての感覚です!

クラーラが私をイメージして作られたキャラクターであることを知ってびっくりしました! 役者にとってこれ以上に光栄なことはありません! クラーラはロシア語だけでなく、日本語にも注目して見てね(*^^*)

お父さんも乗っていた、ソ連の戦車が一番! あとセンチュリオンも好きです! ラスボスな感じで色合いも格好良くて! キャラはTVシリーズのときから、素直じゃないカチューシャ様が可愛くてたまらないです。

ノンナ役(ぴよたん)

上坂すみれ

台本をいただいたときは、そのボリュームと細部のこだわりにテンションが上がりました! 私が声優デビューしたばかりの年にやらせていただいた作品でもあったため、成長した部分が表現に表れるように心がけました。

ノンナさんは、いつもより多めにロシア語をしゃべっております(笑)。クラーラ役のジェーニャさんの発音指導もいただきました! ぴよたんは、なぜか筋肉面で大幅に成長しましたね。

同志カチューシャはやっぱり可愛いですね! ひとり取り残されて心細くなりつつも、強がる姿が愛おしいかぎりです。戦車は私の大好きなBTシリーズからまさかのBT-42参戦に胸ときめきました!

ニーナ役

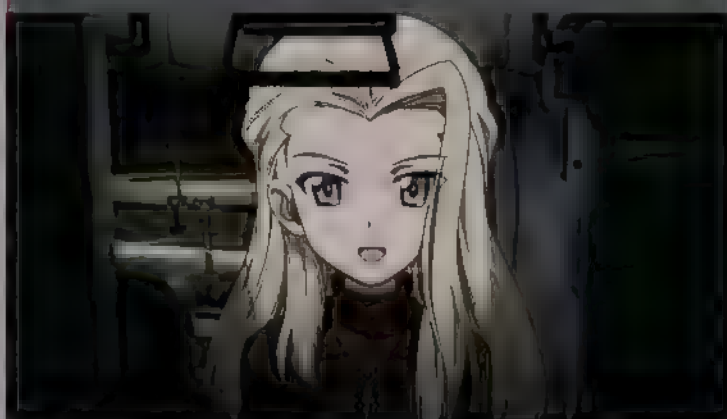
小笠原早紀

ニーナとアリーナはDVD5巻の特典OVAで初めて登場したのですが、優花里さんたちの偵察でまんまと騙されて話し込んでしまったので、今回はKV-2に乗ってカチューシャ隊長たちと一緒に戦えるのが楽しみでした!

大学選抜チームとの戦いです! 普段はカチューシャの指示に従っていたニーナたちが、自分たちで考えて戦う場面にグッときました! ニーナたちの成長や、KV-2の街道の怪物っぷりはぜひ観ていただきたいです!

カチューシャ様が一番です! ノンナさんとのやりとりが微笑ましいし、あんなに可愛くて堂々とした子が隊長なら、カチューシャ様とプラウダのために戦わなきゃ!ってなります。戦車はもちろん、KV-2が大好きです!

RECOMMENDED SCENE GIRLS und PANZER der FILM

クラーラ「カチューシャさま、お先にどうぞ
それではごきげんよう」

カチューシャを守るため、自らが盾となる――そんな腹心ふたりの見せ場。76ページの「戦車道ロシア語講座」も見てね!

西住まほ役

田中理恵

劇場版公開後のTwitterやお手紙でのファンの皆さんの反応も楽しく拝見させていただいています！　頑張ってアフレコに挑んだのでとてもうれしいです！

まほがみほの意思に賛同して一緒に戦いに出陣するシーンです。かつては戦ったふたりですが、やはり姉妹だなとグッと来たシーンでした！

やはりみほとまほの姉妹は思い入れがあるので、一番愛するキャラクターです。まほの好きな戦車、パンター F型は鮮やかなカモフラージュ柄が私もお気に入りです。

プラウダ高校

アリーナ役

佐藤奏美

劇場版、大ヒットおめでとうございます！　私も何度も劇場へ通ってしまうほど大好きな作品です。熱い戦車道と魅力的なキャラクターたちをぜひ大スクリーンで、大音響で、劇場でご確認よろしくお願いします！

アリーナを演じさせていただきました。東北弁仲間のニーナとKV-2に乗っています。東北弁が聞こえたらほっこりと応援よろしくお願いします。見どころはプラウダならではの戦車道です。ぜひご注目ください！

プラウダ高校はみんな大好きです！　新キャラのクラーラも熱くて素敵です。他の新キャラでは知波単の西さんがたまらなく面白くてツボです。好きな戦車はやっぱりKV-2！　大きな車体が頼もしくて好きです。

アンツィオ高校

カルパッチョ役

早見沙織

劇場版にも参加させていただくことができてうれしいです！　映像も迫力満点で、初めて観たときからわくわくしていました。

カルパッチョは、普段はのほほんとして優しいお姉さんですが、戦いのときはきりっと凛々しくなります。劇場版でもそのギャップが素敵に描かれているので、ぜひ注目していただけるとうれしいです。

アンツィオ高校のメンバーとの掛け合いが、お茶目で楽しいので好きです。OVAのエピソードではありますが、そんなアンツィオが新しく購入した戦車を皆でお祝いするシーンも印象的でした。

逸見エリカ役

生天目仁美

劇場版に出られた!!　やったぁー！　少しでも皆様の心に残る芝居をするぞ──！

みほに突っかかっていくけど、なかなかうまくいかず、中間管理職のように、にっちもさっちもいかないエリカをぜひ観てほしい。

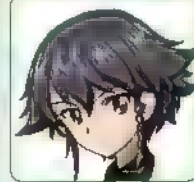
魅力的なキャラクターが多いので、誰かひとりとは選びにくいのですが……うーん、誰だろう。まほはもちろん、生徒会チームも好きだし……でも、やっぱりエリカですかね！不憫なところが可愛くて仕方ありません。

玉田役

米澤 円

玉田は劇場版で初登場となりますが、超個性的なキャラたちの中で知波単の面々も負けず劣らず強いインパクトを持っていると思います。全力で演じましたので、ぜひご覧ください！

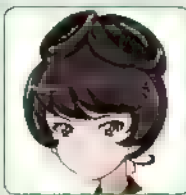
とにかく自分の信じた道をまっすぐに突き進んで、潔く散っていく姿……でしょうか。ここまで一直線に、自分の信念を曲げずに頑張る姿は見ていて気持ちがいいです！

カチューシャが可愛いです。素直じゃないところが愛らしい。戦車はヘッツァーが好きです。カメさんマークがあまりに可愛くて(笑)。カメなのに足速そうだし、適当に描かれたであろう手とか本当にツボです！(褒めてます)

ペパロニ役(久保田)

大地 葉

もともと作品ファンだった私としては「遂にこの時が来た！」といった感じです……!!　待ち侘びていた劇場版。初めて完成した映像を観せていただいたときは、いろいろな想いが込み上げてきてボロ泣きしてしまいました。

劇場版でも「ペパロニは相変わらずアホ可愛いなあ」とほっこりしていただければと思います。ドゥーチェからの質問に得意げに間違った回答をするペパロニに、カルパッチョの冷静な突っ込みが刺さるシーンは必見です。

あえてアンツィオ以外から挙げるなら河嶋桃ちゃんですね。知的な冷静沈着系キャラなのかと思いきや、本当は感情をむき出しにしちゃうタイプというギャップ、たまらないです。好きな戦車はもちろん、C.V.33です。

知波単学園

細見役

七瀬亜深

私は劇場版からの参加となりますが、お茶の間で楽しんでいた『ガルパン』に携わることができて、本当にうれしいです。楽しみにしていた劇場版ですので、ひとりでも多くの方に観て楽しんでいただきたいです！

一見クールな雰囲気なのですが、実は表情豊かな子です。劇場版でもいろいろな表情をしているので、注目しながら観ていただけるとうれしいです！　あと髪型です。

仲間の活躍に大喜びする細見が愛らしくて好きです。あと、やっぱりチハタンズの皆です！「同じ釜の飯を食べております！」って感じが、見ていて微笑ましくて大好きです。

知波単学園

福田役

大空直美

『ガルパン』の世界に行けたこと、戦車に乗れたことが本当にうれしいです！　試合も楽しくて……。福田を演じられて幸せです！　福田の情に厚くて仲間想いなところや、一生懸命なところを伝えられたらうれしいです。

福田は、まっすぐで真面目で、知波単学園の伝統を受け継ぐ女の子です。アヒルさんチームとのかけ合いや、勇気を出してもの申すシーンは、彼女の一生懸命なところを伝えられたらと思い演じました。

好きなキャラクターは、もちろん福田で、好きな戦車は福田が車長を務める九五式軽戦車です。他には……西隊長が大好きです！　賢そうなビジュアルなのに、トンデモない言動がとても愛おしくてしかたがないです。

継続高校

アキ役

下地紫野

『ガルパン』に参加させていただけることになり、本当にうれしいです。アキは初登場のキャラクターとなりますが、とても素直で魅力的な子なので、そこを表現できていたらいいなと思います。

やはり戦闘シーンはとてもかっこいいです！　その他は、アキとミカが会話をしているシーンがお気に入りです。ああいう会話は継続高校ならではだと思うので、ぜひチェックしていただきたいです。

継続高校の3人が大好きなのはもちろんですが、私はカチューシャを抱きしめたいです。可愛いです。戦車は詳しくありませんが、TVシリーズに登場した「マウス」は名前と見た目のギャップに驚いたので印象に残っています。

継続高校

ミカ役

能登麻美子

『ガルパン』、初めての参加になります！　登場人物が多く、展開もスピード感があって目が離せませんでした!!　皆さんにしっかりついていかなくては……と気を引き締めていました。

カンテレを携えて、静かに熱く戦車道を語る姿が印象的でした。

やはり相棒のアキでしょうか……。まっすぐな投げかけをしてくる、アキと台詞を掛け合っているのは楽しかったです。

RECOMMENDED SCENE GIRLS und PANZER der FILM

ミカ「人は失敗する生き物だからね。
大切なのは、
そこから何かを学ぶってことさ」

どこか達観したようなセリフを口にする、継続高校のミカ。これは、エキシビションマッチ鑑賞中のひと言。

継続高校

ミッコ役(名倉)

石上美帆

憧れの『ガルパン』に劇場版から関われることをとてもうれしく思います。初登場の継続高校。劇場で彼女たちの魅力に触れ、もっと知りたいと思っていただけたら幸せです。

操縦テクニックですね。勢いがあって強気で、かっこよくて、思わず見とれてしまうほど。あの一瞬に継続高校の強さと魅力がぎっしり詰まっています。彼女の戦車愛あふれるひと言は必聴です。

ケイさん、西隊長が好きです。ミッコもそうですが、明るくまっすぐな人を見ると自分もこうありたいと背筋がピシッとします。好きな戦車はBT-42です！　劇場版の活躍で完全に惚れてしまいました……素敵です。

大学選抜チーム

アズミ役

飯田友子

待望の劇場版！　まさか自分も参加できるとは思ってもいませんでした!!　新キャラクターも魅力的な子ばかりなので、かっこよくて可愛らしい、たくさんの素敵な女の子たちを余すところなく堪能していただきたいです！

愛里寿ちゃんからの指示に自信あふれる表情で答えるアズミさん、ルミさん、メグミさんのやり取りはお互いに信頼と尊敬を寄せあっていることがわかるので、ぜひ注目していただきたいです！

ペパロニちゃんのノリがよくマイペースなところが大好きです！　ニーナちゃん＆アリーナちゃんのやり取りにも癒されますね♪　戦車だとKV-2が異様にお気に入りです。つい声に出して読みたくなる響きが好きです(笑)。

島田愛里寿役

竹達彩奈

キャストがかなり多くてびっくりしました！　初めての現場だったのでちょっぴりアフレコでは緊張しちゃったんですが、対戦相手のリーダーとしてはその緊張感を大切にしながらアフレコできたかな?と思います。

ボコに対しての愛情！　一生懸命応援したり、大きな声で歌ったり。クールだけど、好きなものに対してはとても愛情深くて優しい子です。

やっぱりやっぱり愛里寿ちゃん。強くて頭が良くて、クールな女の子なのに遊園地のキャラクター、ボコが大好きっていう意外性が素敵。ボコのためなら大きな声を出しちゃうところがとっても可愛い！

ボコ役(メグミ)

藤村 歩

人気作品に出演することができて、とてもうれしく思っています！　女の子の可愛らしさ、健気さと、戦車の迫力を堪能できる作品で、私もキャストの一員として雰囲気を作り出せるよう頑張りました。

ボコは以前から本編で登場していたキャラクターとのことで、今回、声を入れさせていただくことができて本当に光栄です！　劇中では歌も歌っていますので、そちらもぜひ聴いていただければと思います！

ボコは別日に歌を収録したり、本編収録のときにも丁寧にキャラクターを作っていただいたので、特に印象深いです。ボコボコにされても何度でも立ち上がる姿はすごくカッコよくて、私も見習いたいと思いました！

大学選抜チーム

ルミ役

中原麻衣

私は今回が初参加だったのですが、以前からの出演者の方々に助けていただきながら楽しく収録させていただきました。

ルミちゃんは大学選抜チームなので、戦闘シーンでの大学生ならではの余裕ある立ち振舞いや戦略を観て、楽しんでいただけたらうれしいです。

好きなキャラクターは、同じ大学選抜チームのメグミさんです。頼れる姉御な感じが素敵でした。戦車は……あまり詳しくないのですが、劇場版ならではの迫力ある戦闘は見応えがあり、鳥肌が立ちました！

西住流家元

西住しほ役

冬馬由美

娘たちが活躍する中、母しほの出番もあって……うれしい限りです！

今回、母のライバル的存在の島田流家元が登場します。彼女との静かで熱いやり取りを、ぜひ観ていただきたいです。

……ということで、気になるキャラクターは、島田千代さん。華やかさの中にある、冷徹さが好きです。

蝶野亜美役

椎名へきる

映画館で観終わった皆様が、グッジョブ！　ベリーナイス!!と笑顔で思っていただけるよう演じました。

今回は陰ながら、みほたちに尽力し、支える立場をとっているので、そこから亜美の戦車道精神のこだわりや、愛情を感じていただけたらうれしいです。

やっぱり、演じた蝶野亜美ですね。竹を割ったような潔さは共感できましたね(教官ゆえに)。特に好きな戦車は決められないのですが、キャタピラー萌えです！　カッコイイです!!

3D監督

柳野啓一郎

KEIICHIRO YANAGINO

柳野啓一郎プロフィール
1979年生まれ、東京都出身。3DCGスタジオのグラフィニカに所属。それまでに参加した主な作品に『ガールズ＆パンツァー（TV、OVA）』『ストライクウィッチーズ2』『ブラスレイター』『楽園追放』など。

──柳野さんは「3D監督」という肩書きで『ガルパン』に参加していますが、具体的にどんなお仕事なのでしょうか?

柳野　3D監督と言っても仕事の内容は人それぞれなのですが、自分の場合は、作品のベースになる部分の設計から始まって、全体的なレイアウトやモーションの監修・修正まで。いわば、3DCGに関わる部分の入口と出口をチェックする、あるいは自分で作るという仕事になります。「入口」の部分であれば、例えば、戦車のリグ（※編注 3DCGの骨組み）を組んだり、戦車のモデルの監修ですね。商業ベースの作品で、どこまで作り込んでおくべきかを、あらかじめ具体的な落としどころを詰めておいて、それを参加してくれるスタッフ間で意思統一することになります。

──もう一方の「出口」というのは各カットを完成形に持っていく作業ですね。

柳野　ひとつひとつのカットに対して「ここはこういう演技をしたほうがいいのではないでしょうか?」と提案したり、監督や演出さんと打ち合わせをして、カットの内容を固める。それを担当スタッフに伝達して、上がってきた成果物をチェック。修正があれば随時、指示を出して最終的な形にします。

──まさに3DCGに関するすべての責任を負っている。作業としては、どこから着手したのでしょうか?

柳野　TVシリーズのときは、とりあえず戦車を約30種類、あとはそのバリエーションですね。必要なモデルを予算の枠内に収める、という形でやっていたんです。しかし、OVAを劇場の大スクリーンで観たときに、戦車のポリゴンの粗さや、完全に詰め切れていないディテールがかなり気になったんです。そのため、今回は劇場のスクリーンに映しても耐えられるように、戦車のモデルをブラッシュアップするところから始めました。

──具体的にはどういう部分がブラッシュアップされているんでしょうか?

柳野　本当に細かいところなので、探していただければ……という感じなのですが（笑）。わかりやすい差異もいっぱいあるんですが、できればTVシリーズのときの戦車が思い出補正されてスクリーンに登場していると感じていただければいいなと思っているんです。実際に並べて見比べてもらうと、全然違うことがわかるはずなんですが。

──それに加えて、新しく制作した戦車も相当数ありますね。

柳野　10数輌はありますが、これも並行して作業を進めました。OVAのときに吉川（和篤）さんに登場車輌を監修していただいたのをきっかけに、それ以降はすべて──当時の設計図や写真をもとに三面図を作って、より本物に近づける形で作っていますね。

──新車輌で特に苦労したものは?

柳野　例えば、フィンランドのBT戦車は、現存する車輌が1輌しかなくて、よくわからなかった（笑）。後輪の動力が起動輪からどうやって伝わっているのかとか、監修の斎木伸生さんに質問させていただいたり、本で調べながら作っていきました。あとはT28もそうですね。分離した外部履帯のパーツがどうなっているのか、ほとんど世の中に出回っていないので、専門の方に見ていただいて作り込んでいきました。実際に出てきたのは数カットですが、

内部までしっかり作り込んでおります。

――そうやってモデルの準備が進んだあとは、いよいよカットごとの制作ですね。まずは冒頭のエキシビションマッチからでしょうか？

柳野　最初に着手したのは、ゴルフ場のカットです。ＯＶＡの上映にあわせて劇場でかける予告編に必要だということで、そこから制作をスタートさせています。そのあとは、コンテが上がるのに従って作っていきました。

――大洗の町が舞台になっていますが、主観カメラのカットが比較的多いこともあって、３Ｄで背景を組んでいるところも多いですよね。

柳野　そうですね。大洗の町に関しても、大きなスクリーンに耐えられるようにブラッシュアップする必要がありました。実は今回、ＴＶシリーズのときの素材は一切使っていないんです。すべてイチから作り直しています。

――実際に作業を進めていくにあたって苦労したところはどこでしょう？

柳野　戦車が単体で出てくる場面に関してはそれほど苦労はなかったのですが、とりあえず物量の多さですね。画面に何十輌という戦車が一度に出てくるカットが多くて、そこはスタッフもみんな苦戦していました。

――登場する車輌が多いカットは、やはり作業も大変なのでしょうか？

柳野　３ＤＣＧだから、モデルを並べれば完成するんじゃないかと思われる方もいそうですが、実はそうじゃないんです。マシンスペックの上限があって、今作でもひとつのシーンで扱える戦車は、最大でも8〜9台くらい。つまり、10輌とか20輌の戦車が出てくるカットの場合は、戦車を3つくらいのグループにわけて演技をさせ、最終的に合成する、という手順になります。

――後半、戦車の群れが草原を走っているところを、俯瞰で収めたショットがありましたが、あのカットなんかも……。

柳野　あのカットはもっと細かく、戦車自体も8つくらいのグループにわけてあります。それに加えて生えている３Ｄの草や地面のテクスチャ、遠景の貼り込みなどもあって、細かくファイルをわけて作業しています。そういう意味でも、最終的な完成図を予想しながらカットを設計していく。そこが一番大変なところだったかなと思いますね。

――それぞれの戦車がそれらしい〝芝居〟をしているところも『ガルパン』の魅力です。戦車のモーションについては、どのように進めたのでしょうか？

柳野　それぞれのカットの担当者がある程度汲み取って進めつつ、それ以外にもこちらからアドバイスをしたり、監督からのオーダーを受けて動かしたりしています。例えば、クルセイダーは暴走した感じで荒っぽく運転する、とか。出来上がったカットに対してどんどんチェックを入れることで、演技の幅が膨らんでいった感じです。

――なるほど。

柳野　あとＢＴであれば、もともとスピードが速い車輌ではあって、通常時は時速50ｋｍくらい。それが装輪走行すると時速70ｋｍ程度に上がる、とか。映像が残っている車輌であれば、それを参考に動きをつけたりしていますね。九五式は結構軽めの動きをするので、そういう感じのモーションをつけたり……。あと監督との打ち合わせのときに、コンテにメモをいっぱい取ったので、それをｊｐｅｇのデータにして、スタッフで共有するということもやっていました。

――あとひとつ、砲撃や爆発といったエフェクトも、カットによっては３ＤＣＧで処理されていますよね。

柳野　エフェクトに関しても、今回の劇場版でイチから作り直しています。ＴＶシリーズのときは、作画の煙と３Ｄの煙は別物と割り切って作っていたんです。でも、今回はより作画に近い感じで作れそうだ、という見通しが立ったんです。ふわーっと煙が消えていくような、３Ｄの良さを残しつつ、作画の質感に近いエフェクトが使えた。

――例えば、煙なんかは、物理シミュレーションがベースなのでしょうか？

柳野　物理シミュレーションをもとに、さらに手を加えて――間のコマを抜いたり、いろいろなディテールを加えて、加工していきます。そうすると単純な物理シミュレーションより、ツメタメがついたエフェクトになるんです。

――最後に、柳野さんにとって『ガルパン』はどんなお仕事になりましたか？

柳野　これだけ長い期間、みんなでワイワイ言いながら作ることができて、とても楽しかったです。実際に戦車が好きな方に「あれは良かった」と褒めていただく機会も多くて。ある意味、そういう方たちに向けて作っていたところもあるので、そこは本当にうれしかったです。あと、これまではなかなかお客さんの反応を生で見る機会というのは少なくて。大洗でファンの方たちの盛り上がりを目の当たりにしたり、実際に「観ていただけているんだな」と実感できたことが、自分にとっては一番大きかったですね。

――まずは『ガルパン』も含め、アニメーションにおける音響監督の役割をお聞かせください。

岩浪　音響監督というのは――作品における音の演出を担当します。映像作品の音響には「台詞」「効果音」「音楽」の3つの要素があります。アニメーションの場合は台詞に声優さん、効果音に音響効果さん、音楽に作曲家さんと、それぞれエキスパートがいらっしゃいます。さらに、録音の現場では、それぞれの音をまとめて調整するミキサーさんがいて。そういう方たちと協力しながら、監督が意図する通りの音を作り上げていくのが役割ですね。

――監督によって音響監督の役割や作業量が変化することはありますか？

岩浪　それはあまりないですね。あるとするならば、監督さんごとの個性というか作家性が違うことで、音に対するアプローチの仕方が変わることはあります。ですが、作業として何か役割が変わることはないですね。

――『ガルパン』は水島監督にとって初のオリジナル作品であり、「戦車と美少女」がテーマとなっていました。最初に作品の概要を聞いたときの印象はどのようなものでしたか？

岩浪　「美少女と戦車？ なんだそりゃ？」っていうのが最初でしたかね(笑)。それから企画の細かい内容を聞いて、シナリオとコンテも読んで、やりたいことは理解した上で作品に臨んだんです。今でも忘れないのが、第1話のダビング作業が終わったあとに録音現場にいた人たちがみんなポカーンとしていて。「変なものができちゃったねえ」っていう(笑)。これは世の中に受け入れられるんだろうか？みたいな話をしたのは覚えていますね。

――世間の反応が読めないというか。

岩浪　どうなんだろう？っていうのが正直なところでしたね。具体的に手ごたえが感じられたのは第4話の大洗戦。「これは面白い」ときっと受け入れてもらえるだろうなと思いました。

――『ガルパン』では戦車同士の戦いがメインになりましたが、走行音や砲撃音を作っていくのは大変でしたか？

岩浪　TVシリーズの『ガルパン』が始まる前に音響効果の小山恭正さん、ミキサーの山口貴之さん、水島監督を交えて打ち合わせをしました。水島監督からは『プライベート・ライアン』で、という話があって、「あ、わかりました」と。打ち合わせはそれで終わりました(笑)。

――『プライベート・ライアン』に音を近づけてくれ、という意味ですか？

岩浪　近づけてくれというか、音に対する考え方ですよね。本物の戦車はほとんどエンジン音しかしないですし、でっかい耕運機みたいなものなので、ものすごくうるさいんです。ですから監督が言いたかったのは〝上手に嘘をついてね〟ということで。『プライベート・ライアン』もリアルな音だって言われていましたけど、誇張すべき音をものすごく誇張しています。ノルマンディ上陸作戦のシーンですと、弾が空気を切り裂く音であるとか着弾の音とか、とにかく「戦争は痛い、怖い」という音の演出――要は映像が主張したいところを上手に誇張する音の作り方なんです。戦車も出てきますが、例えば、主人公にジワジワ迫ってくるシーンでは、カメラを低く構えて、キャタピラの

音をものすごく強調していて。心にリアルに響く嘘のつき方というのを意識して作っていたと思います。

――視聴者から観たときにそれがリアルに感じられるかどうか。

岩浪　そうですね。そういう音の演出は常に意識しています。我々映像制作者がよく使う言葉で「ウソリアル」というのがあるのですが、単純に現実に近いリアルな表現をしても面白くならないという意味です。『ガルパン』でも、実際の戦車の音もいただいたのですが、参考にはしてもほとんど使っていないと思います。映像に付加する音は、やはりオーバーにしてあげる作業が必要で。極端な例ですけど、ピストルの音だったらライフルの音を混ぜるとか、ライフルだったらマシンガンの音を混ぜるとか、マシンガンには大砲の音を混ぜるとか。より迫力を増す作業をいろいろとしています。

――戦闘中、キャラクター同士の会話は無線を使ったものになっていますが、砲撃音とかぶらないようにする調整も難しかったのでしょうか。

岩浪　水島監督は音まで考えた上での画作りに非常に長けている監督ですので、画通りに作っていけば問題ないです。例えば、弾着ひとつでも空気を読んでいて（笑）、大事な台詞を言っている間は着弾しないとか、そういう画作りを最初からしているんです。

――なるほど。

岩浪　音のことをあまり考えない監督さんだと、例えば、必殺の一発を撃ちながらしゃべる、みたいなことがよくあるんです。それでダビングの際に「もっと砲撃の音も聞かせたい」って言われると「それは無理ですよ」と（笑）。だってここはまず台詞を聞かせなきゃダメでしょう、と。こういうやり取りが起きてしまうのですが、水島監督の作品では一切ないですね。

――音へのこだわりみたいなものを水島監督からは感じますか？

岩浪　感じますね。台詞のテンポだけでなく、作品全体のテンポ感を考えて小気味良さを出すことができる、優れた演出能力のある監督だと思います。音響監督の仕事のひとつに、画に合わせて使用曲を選ぶ選曲の作業があるのですが、映像を観れば「ここから音楽ね」って語っているのですごくやりやすい。それから、ここぞというときは編集時に音楽と映像をシンクロさせてカットを切り替えるみたいな作業を、水島監督のほうでされていますから。

――多くの女性キャラクターが登場する作品ですが、そのあたりの設計も水島監督のところでしっかりと組み立てられているのですね。

岩浪　そうですね。キャスティングも監督が主導してやっていらっしゃるんですけど、声に特徴のある方をなるべく選ぶ作業をされていました。音響サイドで考えたのは、キャラクターを立てるためになるべく無線は使わないとかですね。リアリティを追求すれば交信はすべて無線を使うことになるのでしょうが、どうしても音の上下の帯域が削られてしまうので、キャラの違いがわかりづらくなってしまう。劇場版ではさらにキャラクターが増えていますから、味方同士の会話では極力、無線を使わない処理をしています。一方で、敵となる大学選抜チームのほうはできるだけ無線を使って、あえてキャラを立てないようにしたり。もちろん、それが不自然にならないような工夫も同時にしました。

――なるほど。では、劇場版の話に移行したいと思いますが、音響的には5.1chになることで、どれくらい作業量は変わってくるのですか？

岩浪　TVシリーズは通常ステレオの2chなのですが、5.1chだと都合6chなので、苦労は3倍だと考えてもらえると（笑）。

――劇場版ではさらにキャラクターも増えていますが、アフレコの現場は大変ではなかったのでしょうか？

岩浪　いや、以前から参加しているメンバーは、戸惑いみたいなものは全然なくてスムーズでしたね。初めて参加したメンバーも、どういう役割が求められているのかわかりやすいシナリオなので、迷うことはなかったみたいです。「どういうふうに演じたらいいですか？」という質問も一切なかったですし（笑）。アフレコは朝の10時から始めて、当日の23時ぐらいまでに終わりました。『ガルパン』に限りませんが、なるべく参加している全員と現場を共有して演技をすることが、作品に熱を加える大きな要素になると思います。掛け合いで演技することでその場に演劇的な空間ができて、声にもう一段上の熱が入るというのはありますね。

――ちなみにその日は何名の声優さんが参加していたのですか？

岩浪　40人以上はいました。マイクは4本で、そこにみんな順繰りで立って。

――音楽に関して言えば、TVシリーズがマーチのイメージであるのに対して、劇場版は編成的にもオーケストラらしいゴージャスなサウンドを目指し

たそうですね。

岩浪　TVシリーズでも弦は使っているのですが、より劇場らしいスケールアップの仕方で、楽曲をリアレンジしていただいた印象ですね。そのひとつの手法として、弦も積極的に使ったということだと思います。

――二度の大きな戦闘部分は、どのようなコンセプトで挑みましたか？

岩浪　物語冒頭のエキシビションは、「明るく楽しく」というのがシーン全体のコンセプトとしてあったので、TVシリーズオープニングのオーケストラアレンジや、聴きなじみのある音楽をなるべく使っています。どこかほのぼのした空気を音楽で伝えたいというのがあったので。一方で、大学選抜チームとの戦闘シーンは新しいメロディの音楽を使っています。効果音のほうでもこれまで戦った敵チーム以上に大洗女子チームより強そうに聞こえる砲撃音や走行音を作っていきました。TVシリーズよりワンランク上の音にしないといけなかったので、新たに登場した兵器や戦車は、もうほぼSFの音ですね（笑）。どうしてもエスカレートしていくんですよ。だいたいT28超重戦車は実戦投入されていないですし、誰も実際の音なんか聞いたことがないので（笑）。カール自走臼砲もそうですけど、さらに強そう、デカそうというのを、音でも伝えるために作業しました。

――エキシビションは市街地、大学選抜チームとの戦闘は遊園地。フィールドが違うことによって反響や残響の処理が異なることはあるのでしょうか？

岩浪　それはあまりないですね。むしろTVシリーズのプラウダ戦が雪上の戦いだったので、大変だったと思います。雪は性質的に音を吸収するので、その中でどのように砲撃音や走行音に迫力をつけていくのか音効の小山さんが苦労したみたいです。劇場版はとにかくもう、物量です。あとは音の種類。

――確かに、大学選抜チームとの戦闘は遊園地が舞台になっていましたが、ジェットコースターで鉄と鉄が擦り合う音だったり、石畳の音があったり。

岩浪　音効の小山さんも「一生分の金属音をつけた」と（笑）。そこは劇場版で一番心配していたところで。金属音って、普通に聞いていると決して耳ざわりのいい音ではないじゃないですか。でも、あれだけ戦車が出てきて戦い続けるので、その迫力を保ちつつ、飽きさせないように音を作るにはどうすればいいのかというのを、作業前から小山さん、山口さんと結構話し合いましたね。トータル1時間くらい戦車戦をする映画って、世界中探しても少ないと思うので。期せずして『マッドマックス 怒りのデス・ロード』がありましたが、劇場版は『マッドマックス』が最終的な指標になったかもしれません。お話自体も似ていますよね。向こうは楽園を取り戻す話で、そのために車をぶっとばして（火器を）ぶっぱなす。ガルパンは学園を取り戻す話で、そのために戦車をぶっとばして（火器を）ぶっぱなすと（笑）。

――いろいろなオマージュが入っていますからね。

岩浪　『1941』もそうですし。物語の構造的には西部劇ですから。かつての宿命のライバルが現れ、最後に一騎打ち！みたいな（笑）。実際に西部劇っぽい町並みを走るところでそれ用の音楽をわざわざ作っていますからね。とにかく水島監督はサービス精神が旺盛なんです。尺も企画当初の90分から120分に伸びて、スケジュールは思った通り押してきて（笑）。結果、音響にかける時間も減ってしまって。でも、小山さんや山口さんは本当に仕事の早い優秀なスタッフなので、なんとかなりました。あとは、少し不謹慎な言い方かもしれませんが、地球上で一番大きな音がするところはきっと戦場じゃないですか。音響に携わる人間として、それを作るのはやりがいがありますね。

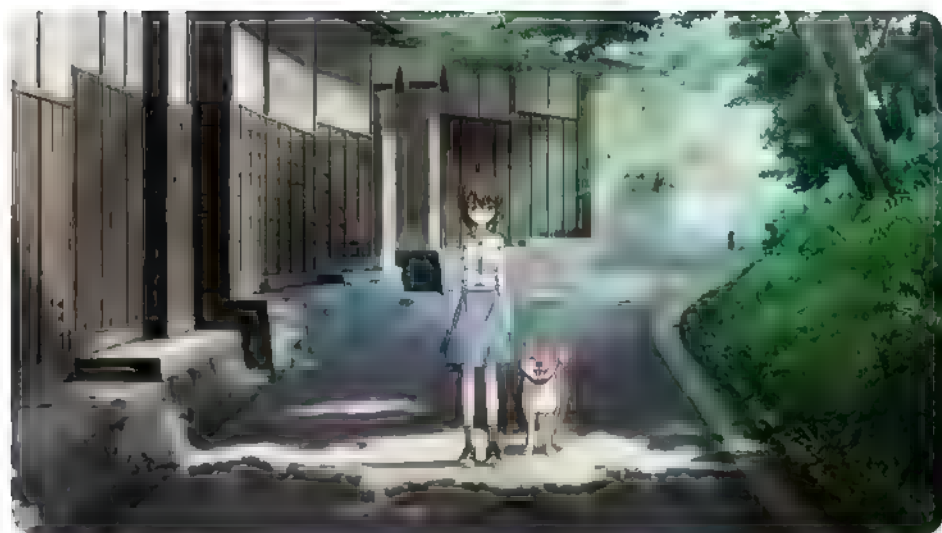
――一方で、細かい部分にも気を配らないといけないところも多そうですが。

岩浪　そういう意味で『ガルパン』という作品は、嘘をいっぱいついていますよね。戦車道や学園艦という設定もそうですし。どんなに撃たれても、メガネが割れるぐらいのケガしかしないとか（笑）。ただ、そういった嘘にリアリズムを持たせるためには、小さな本当をたくさん積み重ねないと、説得力が出ない。それは画も音も一緒なので。そのあたりは極めて綿密に細かくやっています。日常シーンもそうですし、例えば、戦車の中での声の響き方とかも全部変えています。

――それぞれの戦車ごとにですか？

岩浪　それだけじゃなくて、戦車のどこに座っているかによっても音の響き方を変えています。ほとんど認識はされないし、評価もされづらいところなのですが、無意識下に訴えるリアリティはそういう細かいところから生まれるので、きっちりやらないといけない。

――その積み重ねがあってこそ、嘘もリアルに感じられるわけですね。

岩浪　はい。戦車や砲撃の音の迫力も、そうした細かい音を積み重ねることに

よって出る部分はあると思います。

——それはアニメならではの表現だったりもするのですか?

岩浪　それはあると思います。それとアニメの音作りで一番難しいのは、省略なんです。つまり、画に描いてあるものにすべて音をつけるのは簡単なんです。ただ、画面のどこを見せたいかを音でも示唆してあげるのが極めて重要で、そうでないと情報過多で散漫になってしまう。

——これだけ戦闘シーンが続くわけですから、情報過多になってしまう危険性は確かにありますね。

岩浪　例えば、日常のシーンでも、そういう工夫をいっぱいしています。劇場版であれば、主人公の(西住)みほちゃんが実家に帰ったとき、お姉ちゃんのまほにカメラを振るシーンがありますよね。そのとき、まほの横にすごくうれしそうにしている犬がいるじゃないですか。尻尾をブンブン振って、ハァハァしている性格のよさそうな犬。何も考えないと、あそこに「ハァハァ」って犬の息をつけてしまうのですが、それをしてしまうと、視聴者がまほじゃなくて犬を見てしまう。見せたいのは、あくまで妹が帰ってきたときの姉の表情なので、それを理解している小山さんは(犬に)音をつけてこない。「何を見せたいか?」というのを映像からきちんと読み取って音に変換する工夫は、そういうところにもあります。

——それは経験値の積み重ねと映像を読み取るセンスが必要ですよね。

岩浪　そうです。小山さんにしても山口さんにしても若いですけど経験豊富ですし、言わずともやってくれるのは非常に大きいですね。

——では、『ガルパン』での作業を振り返ってみての感想をお聞かせください。

岩浪　難易度は高かったですよね。とにかく物量が半端ないので(笑)。全体の設計を念頭に置きつつ、細かいところを見ていかなければならなかったので、すごく集中して作業しました。

——戦車という、実在するものだからこその難しさはありましたか?

岩浪　戦車ですけど、今回の場合はほとんどSFですよね。自動車部が使っているポルシェティーガーだって、どんな動力がついているんだろうって いう話で。おそらく現在のF1で使われているような、エネルギー回生装置みたいなものが搭載されていると仮定して、「こんな音じゃない?」と提案したり。でも、そういった検証も、画面を見ることで初めて導き出されるものですから。今回「音がいい」とさまざまな方に言っていただけてうれしいのですが、それは優れた映像があったからです。映像スタッフがものすごく頑張って作り上げた映像であるからこそ、我々も音が作りやすかったし、それを評価していただけたんじゃないかなと思います。

——最後に立川シネマシティでの「極上爆音上映」では、岩浪さん自ら音の調整を行ったそうですね。

岩浪　立川シネマシティに関していうと、そんなに極端な調整はしていないんですよ。劇場自体が非常に優れた音響特性を持っていて、さらに通常の映画館ではあり得ないようなオーバースペックなサブウーファーがあるので、あそこで再生したらああいう重低音マシマシの音になるっていう(笑)。シネマシティの中央付近の座席で聞こえる音が我々がスタジオで作業している音圧とほぼ一緒ですので、決してでかすぎる音ではないです。ただし、サブウーファーは出すぎなくらい出ていますけど(笑)。良質な音響の上に重低音が増強されている、という音ですね。

僕たちは85dB SPL(サウンドプレッシャーレベル)という再生基準値に合わせて映画の音響を設計しているのですが、まず基準値通りに音を出してくれている映画館が少ない、「音」に気をつけて上映している劇場があまりないことに音響監督として非常に不満があったんです。それが今回の「極上爆音上映」が好評を得て、映画が「映像」と「音」でできているんだというのを、お客さんや他の劇場主さんも含めて再認識していただけたのはありがたかったですね。良い音で上映すれば大勢の方が映画館に足を運んでくれることを証明できたので。

杉山潔プロフィール
1962年生まれ、大阪府出身。バンダイビジュアルのプロデューサー。『ストラトス・フォー』『よみがえる空』などの他、ドキュメントの制作にも携わる。

廣岡祐次プロフィール
1980年生まれ、千葉県出身。バンダイビジュアルの宣伝担当。『マクロスΔ（デルタ）』『ゼーガペイン 10周年プロジェクト』など、数多くの作品の宣伝に携わる。

――『ガールズ＆パンツァー 劇場版』が大人気です。それを生み出すために、プロデュースと宣伝側ではどのような施策を考えていきましたか？

杉山 まず最初にお伝えしておきたいのは、僕はこの結果の最大の要因は作品の出来が良かったからだと思っているということです。それが伝わるまで『ガルパン』は面白いらしいぞ」と世の中で騒がれている気分を作り出すことが必要だと考えて進めていきました。それがうまくできていたかどうかは、今後検証が必要だと思います。お金を払って劇場に足を運んでいただくというのは、本当に大変な作業なんです。『ガルパン』という作品は、知っている人は知っているけれども、知らない人は全く知らない。ですので、少しでも知っている人を増やそうと、ひとつの施策としてTVシリーズの再放送を実施したり、今までとちょっと違った見せ方をすることで、作品を観ていなかった人への広がりを作ろうとしました。

廣岡 TVシリーズの再放送は、本放送のときよりも多くの局で流しましたよね。一方で、劇場版を盛り上げるためには、これまで応援してくださっているファンの皆様の心に火を付けることが最低条件であるとも考えました。11月に横須賀でオーケストラコンサートを開催しましたが、あれは「そろそろ（劇場版の公開が）始まるぞ」という気分を高める火付け役としてはすごく良かったと思います。

杉山 それから、劇場に来てもらって初めて内容がわかって騒ぎになるという流れを作るために、情報出しのコントロールについては慎重に行いました。ただ、騒ぎにするといっても、そもそも映画の一番良い場面は劇場で観てもらうことになるわけですから、それ以外の部分で劇場に行きたい気分になってもらう必要があります。

廣岡 先に見せすぎるとそれだけで満足しちゃうこともありますからね。

杉山 私は古い人間なので、ネタバレ防止を含めた、最近の宣伝の機微は周りと相談しながらやっていった感じですね。ただ、繰り返しになりますが、今回は作品の力が相当大きくて、面白いらしいということがファンの間に口コミで伝わって、その結果、行ってみようという方が多かったのと、作品自体の情報量が非常に多くて何度も観たいというリピーターが増えることで、世の中に「この作品はヒットしているらしい」という雰囲気を作れたのが大きいと思います。あとは今回、劇場に行かないと体験できないことがたくさんあります。例えば、音響はまさにそれで、家庭で環境を整えても劇場と同じ音で聞くことはできない。そこで皆さんが「劇場に観に行こう！」と思ってくれたのではないでしょうか。

廣岡 劇場音響の代表的な例としては立川シネマシティがシステムをフル活用して他にはない環境を整え、多くのファンの方に来ていただいています。

――当初から、この作品にはそうした付加価値があるという認識でしたか？

杉山 もちろん、音響にはこだわって制作しておりましたが、TVシリーズの放送終了後の13年2月に、爆音上映で知られる吉祥寺バウスシアター（現在は閉館）でTVシリーズを上映したことがきっかけとしてありました。

廣岡　11話と最終話の放送が3月に延期になったので、その間、何か盛り上げる施策ができればと思っていました。そんな中、音響にこだわった劇場があると聞いて、そこなら砲撃の音が映えるのではと思い、相談に行ったんです。一週間限定で第1話～第4話をかけたのですが、結果的に平日を含めて稼働率80％という評判をいただきました。一度TVで流した作品がですよ!?

杉山　そのあたりから「ガルパンは良い音響で観たいね」という話が出始めて、最終回放送直前に最終話を最速でご覧いただけるTVシリーズのオールナイト上映というイベントを実施したところ、なんと劇場の全スクリーンが埋まったんです。劇場で『ガルパン』を観たいという空気はその頃から生まれた気がします。

——長い期間この作品の宣伝を担当してきて、印象深かったことは?

廣岡　TVシリーズのレギュラー放送時ですね。11月にガルパンとして初めてあんこう祭に参加して、ありがたいことに本当に多くの人たちに来ていただいて、そこで「大洗がすごいことになっているぞ」となり、そのあたりから取り巻く何かが変わっていきました。12月にTVシリーズが一旦終わって、このあと最終話が控えているということで盛り上がり、大洗のことを取材したいというお話も数多くあり、他の作品にはない経験をさせていただきました。町の方との連携もどんどんスムーズになっていって、作品に紐付いてすごく勉強になった経験でした。

杉山　旅行雑誌など、これまでお付き合いがなかった媒体からもお話をいただきましたね。最初は各媒体に誌面での取り扱いをお願いに行っていたのが、この頃になると方々から取り扱いたいというお話があり、版権イラストの発注もビックリする数をいただきました。あとは12月にBlu-rayの第1巻が発売になったのですが、我々の予想を上回り、あっという間に店頭に並ぶ間もなく売り切れてしまって……。そういう連鎖がうまくつながっていきました。

廣岡　こんなこと、狙ってできないですよね。

杉山　本当に。もちろん、狙って宣伝できたところもあるし、狙わなかったこともあるし、狙ってやったことが全部ハマったわけでもないし。

——ヒットした作品の常として、この作品でも「すべてが狙い通りだったんでしょう」という〝物語〟で語られることもありましたか?

杉山　そういうこともあったかもしれませんが、できるだけその〝物語〟に乗っからないようにしてきました（笑）。放送タイミングのジャンル的な流行の中でたまたま目立ったとか、いろいろなラッキーが重なったと思うんです。

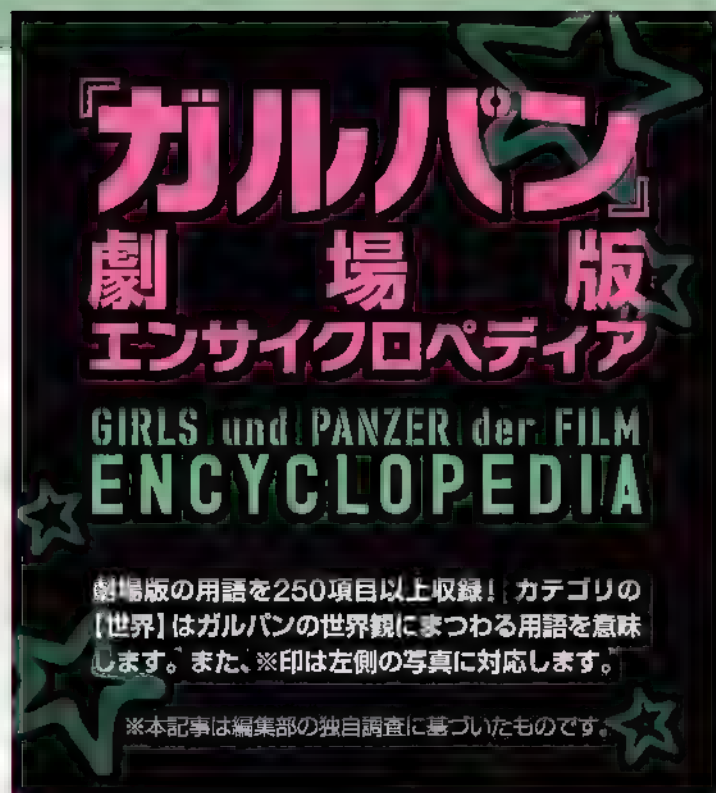
廣岡　こちらも放送にあたってそうした分析は行いますが、必ずしもその通りにいくわけではありませんし。

杉山　だから、次も同じようにと言われても、そこはやってみないとわからない。あらゆる作品のプロデューサーも宣伝担当者も「この作品は面白いからたくさんの人に観てもらいたい」と信じてみんな真剣にやっているはずなんです。だから結果からヒット要因の推測はできますが、やっているときは五里霧中な感じなんですよね。最初のあんこう祭のときも、バス・列車のラッピングを手伝いに行きましたが、本当にあの頃は手応えがわからず、大洗の常盤さんたちと「お客さんが1000人も来たら泣いちゃうよね」なんて話を実際にしていましたから、道筋なんてとても言えない。今できる最善のことをやるしかないという感じでした。そこが面白いんですけどね。

——大洗町のイベントも年々盛り上がりを見せ、そこでのサプライズを期待しているファンも多いですね。

杉山　そうですね。

廣岡　『ガルパン』が好きなお客様が数多くお祭りに来てくれるわけですからね。大洗では11月にあんこう祭があり、3月に海楽フェスタがあって、夏にも何かしらイベントがあったりして、年3回くらいはイベントを行うという流れができつつありますね。情報発信の場として、ある程度は逆算しやすい部分はありますね。

杉山　最初から町のお祭りの一角をお借りする形を取っておりますが、このバランスが町の皆様にも当事者意識を持っていただく形でうまくハマったところがあるかもしれないですね。もちろん、大洗の人たちのおもてなしのポテンシャルによるところも大きいです。あとは30代後半以降くらいのファンの方が多く、みんな社会人経験があるので非常にマナーが良く、地元の人が安心して迎え入れることができたということもありましたし、それらも含めてラッキーな作品だったと思います。大洗町の観光協会や商工観光課も含め、今もさまざまな形で連携してイベント等を企画しています。本当にいろいろな人たちの力の結果なんですよ。

数字

1941（映画）
【一般】今回1年生が見ていたのはこれ。ペンキまみれになるM3リー「ルル・ベル号」が登場する。→ミフネ作戦

II号戦車F型
【軍事】ドイツが戦間期に開発した軽戦車。訓練用と位置付けられていたが、III号、IV号の生産が間に合わなかったため、大戦初期には主力として用いられた。ガルパンファンの間ではみほの好きな戦車として知られていた車種だが、今回の回想シーンで、幼い頃から慣れ親しんだ思い出の戦車だったことが明らかに。まほの使い方を見るに、西住家の乗用車的存在のようだ。※1

85式野外無線機
【軍事】一世代前の自衛隊の無線機。サンダースが大洗の戦車をLAPESしてくれた際に、みほが通話に使っていた無線機。おそらく優花里の私物。※2

英字

ASTRO-LINER V2
【軍事】劇中で愛里寿がパンジャンドラム型空中ブランコを破壊する際に砲弾を撃ち込んで点火したロケット。モデルはもちろん、ロケット開発の父とも言われるヴェルナー・フォン・ブラウンらが研究に携わり、第二次大戦時にドイツで開発された世界初の弾道ミサイル、V2ロケット。※3

BT-42
【軍事】カンテレの音色を背に戦う継続高校の車輌。フィンランドが大戦中、ソ連軍から鹵獲したBT-7快速戦車にイギリス製の榴弾砲を搭載して作り上げた自走砲だが、旧式化した兵器の組み合わせだったため、同時期のソ連戦車に太刀打ちできなかった。しかし、本作では、車体の小ささやクリスティ式サスペンションなどの車輌特性を活かした大立ち回りにより、カール護衛のパーシング3輌を単騎で葬るという驚異的戦果を挙げている。

C-5Mスーパーギャラクシー
【軍事】世界最大級の輸送機。C-5の近代化改修型。米軍の現用機である。サンダースが移動と輸送に使っており、大洗の戦車を収容して接収から守った。※4

CQ
【一般】無線通信で、通信できるすべての局を呼び出す合図。フランス語のSécurité（英語のセキュリティに当たる言葉）に由来する。ケイが通信時に用いた。

Dクイック
【一般】Bクイックを背面方向にやるクイックトス。後ろ方向だけに、かなりの高難易度。

Fクイック
【台詞】実際のバレーボールにはない（笑）。バレー部的には、単純に自分たちの作戦をABC……と増やしているだけなのかもしれない。それともガルパン世界にはある？

Fiat SPA-38R
【軍事】エンディングでアンツィオがCV33を載せて移動に使っていたイタリアのトラック。戦前に開発され、戦後まで使われた。ところで、アンツィオの面々は何を歌っていたんでしょうね。ものすごく楽しそうで気になります。※5

FV603 サラセン
【軍事】戦後イギリスの装甲兵員輸送車。エンディングでボコミュージアムの前に停まっていた。

K2型機関車
【軍事】旧日本陸軍が運用した蒸気機関車。知波単学園が移動に用いた。千葉県習志野市の津田沼一丁目公園に実物が展示されている。

M24チャーフィー
【軍事】大戦末期に生産、投入され、戦後も西側諸国で広く使われたアメリカの軽戦車。先代軽戦車であるM3スチュアートの反省を踏まえ、小型軽量を保ちながら、75㎜級の戦車砲と重装甲を搭載すること

を要件として設計されており、軽戦車としては高い戦闘能力を備える。大学選抜チームで偵察役を務め、ジェットコースターの狭いレールに上ってアンチョビたちを追い込むなど、小型であることを活かした戦い方でいぶし銀の活躍を見せた。

M26パーシング
【軍事】大学選抜チームの主力。大戦末期にアメリカがティーガーに対抗すべく開発した、90㎜口径の主砲を搭載する大火力の重戦車（後に中戦車に分類変更）で、戦後アメリカの主力戦車として有名なパットンシリーズの祖でもある。劇中では、性能で劣る大洗チームの戦車に翻弄される場面が目立ったが、中隊長トリオは流石の強さを見せた。※6

Mk.Ⅵ クルセイダーⅠ
【軍事】→クルセイダーⅠ Mk.Ⅲ

Ms.Donuts
【世界】読み方は多分ミズドーナッツ。C-5のコックピットでケイたちが食べていた。

OH-1
【軍事】陸上自衛隊の現用観測ヘリコプター。敵地に忍び込んで偵察を行うことから「ニンジャ」の愛称で呼ばれる。蝶野教官が西住邸を訪れる際に用いた。

OY防衛線
【世界】自動車部たちが戦線を構築した場所、大洗町役場（Oarai machi Yakuba）の防衛線のことか？→大洗町役場

piece of youth
【一般】ChouChoが歌う劇場版の主題歌（ChouChoは作詞も手がけている）。学生時代の思い出を歌ったその歌詞は、ガルパンという作品がひとつの節目を迎えた今、エンディングでの戦車道乙女たちの姿とシンクロ率がハンパない。いつか彼女たちもこの曲のように今回の出来事を、そして戦車道を歩んだ学生時代を振り返るのだろう。

SAUNDERS AIR LIFT DIVISION
【世界】大洗女子学園の廃校が決まった際、戦車を一時的に預かるため大洗学園艦に飛来したC-5Mスーパーギャラクシーの胴体マークに書かれていた。エンブレムも学園のものとは異なり、どこかの国際救助隊に似た強弱のついた英字ロゴマークになっている。サンダース校の航空輸送セクションのものと思われる。※4

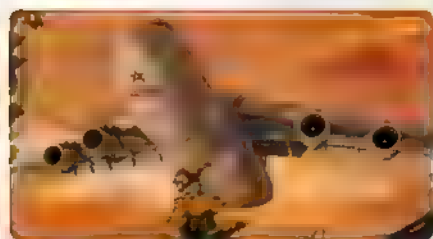
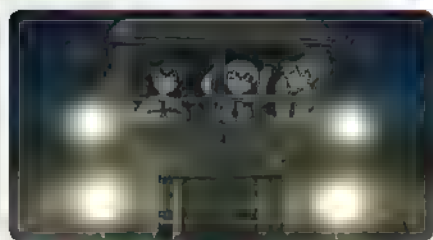
Sd.Kfz.138/1 グリレ H型
【軍事】しほの部屋にあった模型のひとつ。38（t）に榴弾砲15㎝sIG33を搭載した自走砲。最初に作られた型だが、38（t）のH型を使用したためH型と呼称される。"グリレ"はドイツ語でコオロギのこと。

T-28
【軍事】T-28という型番の戦車は、劇中に登場したものの他にソ連の多砲塔戦車があり、報告を受けた沙織が混乱していた。こちらは多砲塔戦車として、最も多く生産された車種。

T28
【軍事】アメリカが大戦末期に試作した重戦車。砲塔を持たない駆逐戦車で、T95戦車駆逐車という名を与えられたこともある。主砲の口径は105㎜、重量は86.2トン（Ⅳ号戦車の3倍以上！）に及ぶモンスター車輌。大学選抜チームの切り札のひとつで、大洗チームに大きなプレッシャーを与えた。巨体を支え

※1　Ⅱ号戦車F型

※2　85式野外無線機

※3　ASTRO-LINER V2

※4　C-5Mスーパーギャラクシー

※5　Fiat SPA-38R

※6　M26パーシング

※7　T28

るため4本の履帯を備えており、このうち外側の2本は取り外しが可能。試合中、遊園地の門を通り抜ける際に、この機構を利用している（もちろん、爆発ボルトはガルパンオリジナル）。※7

T28改造キット欲しいなあ

【台詞】T28の殻をかぶった38（t）という、ものすごい張り子の虎を想像しちゃいました。会長のお願いでもさすがに無理がありすぎ。

T-35

【軍事】ソ連の多砲塔重戦車。戦車道連盟の理事長室にミニチュアがあった。

T型定規作戦

【台詞】アンチョビがカルパッチョに指示した作戦。T字路を利用した作戦でカモさんチームと一緒にパーシングを撃破。分度器作戦といい、統帥は定規に当てはめるのがお好きですね。

Uボート

【軍事】ドイツの潜水艦。エキシビションマッチの垂れ幕後方の看板でさんふらわあと併走していた。

WORLD OF SPG

【世界】SPGは自走砲（Self-propelled gun）のこと。エキシビションで福田のおでこを直撃した看板に書かれている。潮騒の湯ではカプセルトイにもなっていた。↓マルダーⅢM

WC-57

【軍事】メグミたちが愛里寿への連絡時に乗っていた車。大戦期アメリカの軍用車輌、ダッジWCシリーズのひとつでパットン将軍が使ったことで知られる。※8

YO地点

【世界】通用門組が包囲されたところ。おそらく野外音楽堂ってことかと。

Zis151

【軍事】戦後ソ連の多目的トラック。撃破されたプラウダのメンバーが最終決戦の観戦時に乗っていた。※9

あ行

ああ、何をするでありますか!?

【台詞】幼い雰囲気なのに兵隊さん言葉で、なおかつ大洗のお姉さんたちに連行されてしまう福田はどうにも可愛い。

相手のフラッグ車とタイマンはります?

【台詞】タイマン……って、華さん、本当そういうのお好きですよね。

アキ

【人物】継続高校の装填手で、ミカと行動をともにする女の子。思わせぶりな発言が多いミカに半ばあきれつつも、なんだかんだで彼女の気ままな行動に付き合っている恋女房役。髪を後ろでお団子状に軽くしばった容姿と低身長なことから、外見はかなり幼く見える。ちなみに身長は、我らが角谷会長と一緒の142cm。声／下地紫乃 ※10

秋の日のヴィオロンのため息のひたぶるに身にしみてうら悲し、北の地にて飲み交わすべし

【一般】聖グロリアーナが各校に打電した暗号。前半はヴェルレーヌの詩「秋の歌」の有名な一節で、史実でもノルマンディ上陸作戦で暗号に使われている。後半はダージリンの創作か。エンドロールにあるが、訳文は「海潮音-上田敏訳詩集-」（新潮文庫刊）より。

あさがお

【世界】大学選抜チーム戦における、大洗チームの第三中隊名。

アズミ

【人物】大学選抜チームの副隊長のひとり。ウェーブヘアの女性で、パンツァージャケットの下にシャツらしきものを着込んでいない（ように見える）ため、セクシーな印象のある人物。声／飯田友子 ※11

あっちのチームはアンタね。どれだけボコボコになっても立ち向かってくる

【台詞】ねばる大洗チームに対する愛里寿の台詞。折れない心、それが大事なんです。

あとやられちゃったー。ごめんねー

【台詞】「てへっ」って声も聞こえてきそうな、このナカジマの軽い感じは自動車部の持ち味。多分、やったのはちょっと前のカットでロシア民謡「一週間」の鼻歌交じりでポルシェティーガーに狙いをつけていたノンナだろう。※12

アヒル殿

【台詞】知波単学園にかかると、はっきゅんもこの待遇ですよ。

雨傘

【一般】途中雨に降られた大学選抜チーム戦。家元の傘は日傘から雨傘にしっかり変わっていました。

アライッペ
【一般】ガルパンファンにはおなじみの大洗のゆるキャラ。ゲーセンのプライズになっていた他、エキシビションマッチにも来ていた。

あららららあららららら……
【台詞】エキシビションでスピード出しすぎ+倒れた信号機に跳ね上げられてスピンしてしまったローズヒップの台……詞？　このあとせっかく直前で止まったクラーラのT-34/85に激突してまたも肴屋本店は破壊された。

アーレス クラー！
【台詞】ドイツ語でＡｌｌｅｓ ｋｌａｒ！「Ｅｖｅｒｙｔｈｉｎｇ ａｌｌ ｒｉｇｈｔ！」「万事順調！」といった意味。エキシビションマッチでＯＹ防衛線に相手をおびき寄せてきたみほの指示に対するエルヴィンの返事。ちなみにこの台詞のあとに現れるみほが、後続に待ち伏せを気づかれないように合図を送るため、身体の前で小さく手を振っているの、気づきました？

あんこう・干しイモ・ハマグリ
【一般】ご存じの通り、どれも大洗の名産。三種のチーズピザから始まり、もはやソウルフード勝負に……。

アンチタンクバリケード
【軍事】いわゆるチェコのハリネズミ。その名の通り、戦車用のバリケードで、人の侵入は阻害できないが、戦車にはこれで有効。KV-2が潜伏していた大洗海岸に敷設されていた。※13

EPS
【一般】大学選抜チームの副隊長たちとの勝負においてナカジマが押したボタンに書かれていた。F1などで導入されているKERSやERS、インディーカーのPUSH to PASSみたいに一時的にエンジンパワーをブーストするシステムの模様。電気モーター駆動のポルシェティーガーならでは。さらに、このボタンの横にはSTEALTHスイッチとV-TOLスイッチが……っておい自動車部！

異議を唱えられるのは相手チームだけです
【台詞】文科省役人の抗議に対して蝶野亜美がさらりと返した台詞。お役人のあんまりな態度にさすがに閉口したとも取れるけど、愛里寿もふたつ返事で、戦車道が武道であることを思い出させてくれる。

イタリア軍の第十軍
【軍事】麻子の「イキがるわりに弱い」というボコ評に対して優花里が連想したのがこれ。大戦時、イギリスの勢力圏だったエジプトに侵攻し、相手の反攻作戦で壊滅的な打撃を受けた。「イキがる」という評価は、イタリア本国がドイツの協力を拒んだことが由来と思われる。

いろいろありました
【台詞】本編が始まる前に上映される「3分ちょっとでわかる!! ガールズ&パンツァー」より。この台詞のときに、バックのシーンがプラウダ戦でのあんこう踊りなあたり……確かにいろいろありましたね。

ウイスコ型上陸用舟艇
【軍事】フィンランドの現用船艇。撃破された継続メンバーがBT-42を載せて移動しながら試合観戦に使用していた。継続チームはどうやらそのまま帰路についてしまった模様。※14

※8　WC-57

※9　Zis151

※10　アキ

※11　アズミ

※12　狙われるポルシェティーガー

※13　アンチタンクバリケード

※14　ウイスコ型上陸用舟艇

ヴォイテク

【軍事】大戦中、ポーランド軍に引き取られて階級を与えられ、注目を集めたヒグマ。最終決戦からラストシーンにかけて登場し、みほを救ったともいえるクマの遊具は、このヴォイテクをモチーフとしているらしい。背中に砲弾を背負っているのは、彼の所属した第22輸送中隊の部隊マークおよび彼が部隊の一員として弾薬を運んだという逸話に基づいたものと思われる。※15

運命は浮気者

【台詞】ダージリンの引用のひとつ。シェイクスピアの『ロミオとジュリエット』の台詞、「おお運命よ、運命よ、みなが汝を浮気者だという」が元ネタ。

え？ なになに？ なにがあったの？

【台詞】センチュリオンによる不意の砲撃で撃破され、思わず出たあゆみの台詞にしてチーム全員の気持ち。あやはついにメガネ両方割れちゃいました。おかげで「え、なに？ 勝ったの？」と勝利の瞬間も見逃した模様。※16

エニグマ

【軍事】ドイツの暗号機のこと。大学選抜チーム戦の作戦会議時にケイの後ろに置いてあった……が、ケイに隠れてほとんど見えません。エニグマの暗号は解読不可能と言われた。そのため、解読に成功した連合国側は、その事実を徹底的に秘匿。ドイツは情報が筒抜けであることを知らずに、この暗号機を運用し続けた。

エリカ頼む

【台詞】まほからのお願いとあってエリカも声が弾んでいる。ティーガーIIが盾となって躍り出て、エリカ、まほ、カチューシャでそれぞれ1輌ずつ、計3輌のパーシングを速攻撃破。

おいらボコだぜ！

【世界】歌っているのは、ボコ役の藤村歩。はい、大学選抜チームのメグミの声も担当されていますね。ガルパンは兼ね役の取り合わせも楽しい。

大洗ゴルフ倶楽部

【世界】「大洗女子学園優勝記念エキシビションマッチ」が行われた、大洗に実在するゴルフ場。大洗海岸に沿った砂丘地に、自生する松林を活かした形でコースが造営されている。

大洗シーサイドホテル

【世界】大洗町に実在するホテル。大洗ホテルともども「大洗女子学園優勝記念エキシビションマッチ」では、ホテル付近の海岸に隠れていた聖グロ・プラウダ連合チームのKV-2の砲撃を受け大破した。後に、学園を退去したバスがここを通過する際、ちゃんと工事幕がかかって修繕に入っていた。※17

大洗女子学園優勝記念エキシビションマッチ

【世界】大洗町において、大洗女子学園・知波単学園vs聖グロリアーナ女学院・プラウダ高校の混成チームで開催された。大洗女子と聖グロのリターンマッチともとれる試合になり、前回の試合を彷彿させる名勝負が繰り広げられた。

大洗の興廃この一戦にあり！ 各員一層奮励努力せよ！

【台詞】日露戦争の名将、東郷平八郎が旗艦・三笠から打電させた電文「皇国の興廃この一戦にあり。各員一層奮励努力せよ」が元。西絹代の台詞。

大洗町役場

【世界】「大洗女子学園優勝記念エキシビションマッチ」で、戦場がゴルフ場からアウトレットへ移動する最中に砲火を浴びて建物は大きく損壊した。茨城県大洗町の町政を行う大洗町役場がモデル。※18

オールコレクト！ マスターアームオン！

【台詞】マカロニ作戦ツヴァイ遂行時のカエサルの台詞。主に戦闘機で武装を使用するときの声出し確認。「システムオールグリーン、セーフティロック解除」と言っているのと大体同じ。

おか亭

【世界】大洗町に実在する、常陸牛のメニューが豊富な洋食店。「大洗女子学園優勝記念エキシビションマッチ」における市街戦の最中、ローズヒップのクルセイダーに追われるあんこうチームのⅣ号戦車がこの駐車場を使いスピンターンを行った。

か行

カールヴォルフ

【軍事】大戦期ドイツの親衛隊の将軍。「カール」という名前からアンチョビが真っ先に連想したが、これは大戦後半にイタリアで指揮を執っていたからだと思われる。

カール自走臼砲後期型

【軍事】大戦期のドイツで要塞攻略を目的に開発された、全長11m、主砲口径600㎜（初期に生産された個体は540㎜砲搭載）の超大型自走砲。巨体ゆえ機動性は低く、運用には難が多かった。大洗を是が非でも負けさせたい役人が強引に認可し、大学選抜チームが投入。しかし、どんぐり小隊の連携に敗れた。

カール喪失後の、大学選抜チームや島田流師範の淡々として動揺のない態度からは、本車輌の導入を望んだのはあくまでも役人であり、愛里寿たちではなかったであろうことが想像できる。※19

会長は無理してください

【台詞】OY防衛線で砲火にさらされての柚子の悲鳴。今回はエキシビションだからか会長は何もせず。砲手は再び桃に。けど、そのおかげで……？

街道上の怪物をなめんなよ！

【台詞】カチューシャの盾となることを選び、気勢を上げるアリーナ。「街道上の怪物」とはKV-2の異名で、38(t)の砲弾数十発に耐えたとされる逸話から。今回は、海から上陸したり、砲撃で怪獣特撮ばりに大洗ホテルと大洗シーサイドホテルを立て続けに破壊したりと〝怪物〟の面目躍如。※20

肩までつかって100は数えてください

【台詞】日本人の心のふるさと、お風呂と言えばこれ。日本人はこれのおかげで100までは高速詠唱可能に。潮騒の湯でのカチューシャに対するノンナの忠告だけど……最近の子もこれやってるのかな？

カチューシャ、お願いできる？

【台詞】お願いしたのはなんと盾役。このダージリンのひと言のあと、「大洗女子学園優勝記念エキシビションマッチ」での勝敗が決した。ダージリンとみほのタイマンはここでもダージリンに軍配が上がったことになる。あれ？ つまり聖グロ最強？ ちなみに、このシーン、ノンナのIS-2が階段の下でしっかり他の車輌に睨みを利かせている。

カチューシャ様、お先にどうぞ

【台詞】紗希に続く〈日本語〉しゃべった〜シリーズ。この台詞を口にしたクラーラもそうだし、KV-2のニーナたち、そしてダージリンと、カチューシャのカリスマ性というか愛されっぷりも劇場版の見どころのひとつ。

学校などなくなってしまえばいいのに

【台詞】言霊ってあるよね〜。口は災いの元。が、麻子も毛ほどにも思っていなかったが故の発言。※21

カッちゃん

【世界】呼び捨てで呼んだら怒ったカチューシャにツチヤが提案した呼び名。大学選抜チームとの試合でプラウダチームのほとんどが脱落し、気落ちするカチューシャを元気づける意味も含まれているのかもしれない。

蟹工船

【一般】小林多喜二の小説。いわゆるプロレタリア文学の代表作として知られる。歴女たちが口にした艦船反乱ネタの中で、これだけが軍艦ものではない。

カモさん先行してください

【台詞】さらりと言っていますが、これ体当たりの指示なんですよ？ みほも、ちゃんと理由を説明しているけど、みほとその戦車知識を信頼していればこそ。そど子も「おりゃ」とノリノリです。

河嶋先輩がんばー！

【台詞】桂利奈が応援したのはなんと桃ちゃん!? その甲斐あってか、このあと見事初撃破。桂利奈は意外と「先輩に懐いている後輩」ポジション？

かーしま、長い

【台詞】桃ちゃんも念願の初撃破で思わず饒舌に？ いいところで水を差すあたり、会長のいけず〜。

※15 遊園地のクマの遊具

※16 やられちゃったウサギさんチーム

※17 大洗シーサイドホテル

※18 大洗町役場

※19 カール自走臼砲後期型

※20 街道上の怪物をなめんなよ！

※21 学校などなくなってしまえばいいのに

カンテレ
【一般】ミカが持っていたフィンランドの民族楽器。ミカの奏でるカンテレの音に乗ってのBT-42の見事な戦いっぷりはテンション上がります。劇中の演奏は日本のカンテレ奏者あらひろこが担当。

観覧車先輩
【台詞】まほたちを包囲した大学選抜チームを蹴散らしてくれた観覧車に対して磯辺典子がこう称した。〝先輩〟はやっぱり頼りになる。

規則は守るためにあるのよ
【台詞】いつものそど子節……と思いきやこれがまさかの伏線。

規則は破るためにあるのよ!
【台詞】あのそど子たちがまさかの……。廃校の危機を経てそど子たちも強く(?)なりました。パゾ美も「おぉ」とそど子の変化に感心している。

九一式広軌牽引車
【軍事】戦前に日本で開発された、鉄道部隊用の装輪装甲車。車輪を交換することで道路も線路も走れる。知波単の車輌回収に使用され、車上でアヒルさんチームとチハタンズが決戦を見守った。

九五式軽戦車
【軍事】旧日本陸軍が、トラックと共同で作戦にあたれるだけの速度を求めて開発した軽戦車。日本の戦車で生産数が最も多い。知波単の福田の車輌で、先代軽戦車である八九式(開発当初は軽戦車に分類されていた)との絡みが印象的。駐車場のエレベータを利用してマチルダを攻撃するなど、TVシリーズでの八九式を想起させるシーンも多かった。よもや、TVシリーズの迷場面「根性で押せ!」(by磯辺)をタッグ版で見られる日が来ようとは……。※22

九七式携帯写真機
【一般】知波単学園のマチルダ撃破記念の撮影に使われていた古めかしいカメラ。軍用リリーとも言われる。※23

九七式中戦車 チハ
【軍事】大戦時の日本の主力戦車。設計は戦前にさかのぼる。歩兵支援を主眼に置いていたため、戦車戦が頻発するようになると苦戦を強いられ、後に主砲を対戦車用に換装したタイプが開発された。知波単学園の主力で、新旧両方のタイプを運用。零距離射撃での敵撃破から、アヒルのかぶりものを被っての激走まで、多彩な活躍を見せた。ちなみに登場車輌の迷彩パターンは一様ではなく、全車で少しずつ違いがある。※24

銀河
【軍事】旧日本海軍の爆撃機。高性能な一方、整備が難しかったといわれる。戦車道で審判機として採用されており、試合中に上空から試合をチェックしている。水島監督こだわりの機体。※25

空砲!?
【台詞】愛里寿との勝負を決した秘策。まほはⅣ号を加速させるために実弾でなく空砲を撃ったわけだ。撃つ直前のまほの気遣わしげな表情も印象的。ほんと、今回はお姉ちゃんが可愛い。エンディングでは、何を話していたのかいろいろ想像してしまう。

九度山へ蟄居
【台詞】左衛門佐による総員退艦の例え。蟄居は今で言えば自宅謹慎のこと。関ヶ原の戦いのあと、徳川家康に蟄居を命じられた真田昌幸・信繁父子は、現在の和歌山県にある九度山に隠棲した。

クビンカ荘
【世界】ボコミュージアムの看板の隣にあった看板。モスクワにあるクビンカ戦車博物館は、全世界の戦車ファンにとって一度は行ってみたい聖地。ロシア車輌中心だが、マウスとかカール自走臼砲とか、世界でここでしか展示されていない車輌が多数ある。

熊の置物
【世界】しほ宛のまほの置き手紙を留めていた置物。定番の鮭じゃなくてドイツの75㎜対戦車砲を咥えていた。

グラーフ・ツェッペリン号
【軍事】黒森峰が移動に使っていたドイツの飛行船。

クラーラ
【人物】T-34 85に搭乗するプラウダ高校の生徒。日常会話のすべてをロシア語で話すことから、日本語が苦手だと思われていたが……!? 彼女とノンナのロシア語会話が理解できず「日本語で話しなさいよ!」とカチューシャがたびたび声を荒げていた。エキシビションマッチでみほたちのⅣ号戦車をいいところまで追い詰めたり、大学選抜チームとの一戦では囮となってカチューシャたちの退路を開いたりと、戦車乗りとしての実力・判断力は高い模様。声/ジェーニャ ※26

クリスティ式
【軍事】米国の発明家クリスティが考案したサスペンション形式。履帯を外しても転輪で走れる。これを採用するBT-42が装輪走行で戦うシーンは、実車の

特性を活かした展開、ダイナミックな戦車アクション、格上を逆転する快感と、ガルパンの魅力が凝縮された名場面。※27

グリューワインとアイスバイン

【一般】グリューワインは温めてシナモンやショウガを混ぜて飲むワインで、クリスマスなどの定番。アイスバインは、豚のすね肉を野菜と一緒に煮込んだドイツの家庭料理。アイスとついているけど凍っているわけではない。

クルセイダーMk.Ⅲ

【軍事】聖グロリアーナの主力の一翼を担う巡航戦車（大戦期のイギリス独特の、機動力を重視した戦車カテゴリ）で、ローズヒップらが搭乗。故障が多いなどの欠点はあったものの、当時の巡航戦車の中では最も戦力になる車種だった。エンジンには故障防止のためリミッターがかけられていたが、現場で外されてしまうことが多々あり、終盤でローズヒップが見せたリミッター解除は、この逸話にちなむ。BT-42と同じくクリスティ式サスペンションを採用しているが、こちらは装輪走行できない。※28

軍用リリー

【一般】→九七式携帯写真機

継続高校

【世界】劇場版では、新キャラクターとして、ミカ、アキ、ミッコが登場。学校名の由来はフィンランドとソ連の「継続戦争」より。

ケイン号の叛乱

【一般】歴女が校門前で持ち出した反乱ネタのひとつ。1954年制作のアメリカ映画。前半では駆逐艦ケイン号での反乱が、後半ではその正当性を巡る法廷闘争が描かれる。

ここは超信地旋回でいきましょう

【台詞】超信地旋回とは、左右の履帯を反対に回転させることで、移動せずに車体の向きを変えること。蝶野亜美のこの台詞は、文科省へのアプローチを変えることを示す比喩か。

こっつん作戦

【世界】主力を核に左右を固め、三方から攻めるという、ある意味非常に堅実な作戦。作戦内容に対して可愛らしく、そして控えめなところは実にみほらしい。

この借りは高くつくわよ

【台詞】ちょっとひねた感じのアリサらしいエール。

この機会に身体を鍛え直そう

【台詞】廃校での逗留中にねこにゃーがこんなことを言い出して、アリクイさんチームはいきなりどうしたのかと思ったら、ちゃんと伏線になっていました。というか、全国大会の反省だったのね。おかげで、ももがーはクラッチが楽に入るように！　でも……ちょっと鍛えすぎた？

これは転進だ

【台詞】西隊長は、このあと……後退的前進に撤退的前進、逃走的前進とも言っていました。いろいろ言い方あるなあ。

さ行

サイドアンダーミラー

【一般】トラックやバスなどの大型車輌などについている、内輪差で人などを巻き込まないようにするた

※22 九五式戦車

※23 九七式携帯写真機

※24 九七式中戦車 チハ（新砲塔）

※25 銀河

※26 クラーラ

※27 クリスティ式

※28 クルセイダー Mk.Ⅲ

めのミラー。戦車にミラーは合わないと思うかもしれないけど、マチルダⅡには付いていたりする。

作戦ノート

【世界】ミフネ作戦のあと、ウサギさんチームが自問自答しているシーンで優希が参照していた。あらぶるウサギさんが表紙に描かれている。

さすが軽戦車キラー!

【台詞】優季さん、ついさっき言っていたことからずいぶんスケールダウンしました。でも、ちゃんと撃破しているんだからいいのです。

殺人レシーブ作戦

【台詞】レシーブで殺人ってよく考えるとおかしい。でも、見て納得。磯辺典子がカール戦で考案した作戦。※29

ザプラーヴドゥ

【台詞】大学選抜チーム戦でのクラーラの撃破時の台詞。意味は「プラウダのために!」。

さようなら~

【台詞】学園艦にいた期間は一番短いはずだけど、この涙の台詞は感受性豊かな一年生たちならでは。こういうのは時間じゃないよね。※30

さんふらわあ

【世界】大洗から苫小牧を結ぶ航路などで実際に運用されているフェリーのこと。大学選抜チームと試合を行うため、大洗女子学園戦車道チームが、試合会場となる北海道への往復に利用した。ちなみに帰ってくるとき、真っ先にそど子と麻子が学園艦を見つけている。ふたりともさすが視力2・0。※31

ジェロニモ

【一般】有名なネイティブアメリカンの戦士の敵方が付けたあだ名。もともとは守護聖人ヘロニモの名で、戦士の奮闘ぶりに恐怖に駆られたメキシコ人が思わず叫んだことから、以後、その名で呼ばれるようになったとされる。

潮騒の湯

【世界】大洗町に実在する太古化石海水を使った天然温泉施設。「大洗女子学園優勝エキシビションマッチ」終了後に参加メンバー全員が入浴している。みんな髪の結い上げ方が特徴的で設定画も多数描き起こされた。入っていたのは基本的に女湯の展望大露天風呂「親潮の湯」だが、プラウダは洗い場に、聖グロは「ジェットバイブラ風呂」、知波単は「遠赤外線サウナ」にすし詰めになっていた。アリクイさんチームは「ゲームコーナー」で遊ぶ姿も目撃されている。※32

シク・エスト

【台詞】ラテン語で、Sic est。「yes」「はい」といった意味。エキシビションマッチでOY防衛線に相手をおびき寄せてきたみほの指示に対するカエサルの返信。

島田愛里寿

【人物】ひとりの天才が戦場を支配する、島田流戦車道の後継者であり体現者。飛び級で大学生となった幼い外見の少女で、戦車道を離れれば「ボコが大好き」という歳相応の素顔も垣間見せる。初対面のみほにうまくお礼が言えなかったり、試合での勝利のごほうびにボコミュージアムの再建を母親にお願いする様子は実に子供らしい(お願いのスケールが違うけど)。声/竹達彩奈 ※33

島田千代

【人物】愛里寿の母親にして、島田流戦車道の家元。大学戦車道連盟理事長でもある。貴婦人然とした見た目通りに西住流に対しての対応は一見おだやかだが、愛里寿には「西住流の名が地に堕ちるように」と厳しい面も見られる。とはいえ、今回の試合については、文科省の対応に思うところがあったのか、試合が終わってしほとともに「やれやれ」とほっとした様子も見せている。声/ゆきのさつき ※34

島田流

【世界】西住流と並んで、日本を代表する戦車道家元。全世界に道場を持ち、変幻自在の戦術を得意とし、国外では「ニンジャ戦法」と呼ばれることも。劇中でも、愛里寿のセンチュリオンが氷上でダンスを踊るかのように超信地旋回で車体を回転しながら弾を避け、滑るように移動して大洗チーム車輌を次々と撃破していく様は圧巻だった。※35

社会人チーム

【世界】プロリーグ設立を控えた日本戦車道において、最も高い実力を持っているのが社会人チームだが、島田愛里寿率いる大学選抜チームに敗れてしまった。新聞記事によると、戦ったのは実業団関西地区第2位のくろがね工業のチームで、IS-2を使用しているようだ。

射点に着きました

【台詞】報告しているのは赤星小梅ちゃん。ヤークトパンターの履帯子ちゃんとそれぞれパンター1号車2号車の車長で再登場。でも、すぐカールにやられてしまうことに……。残念。

ジャバウォッキー
【一般】大学選抜チームのT28を見たオレンジペコが口にした、ルイス・キャロルの『鏡の国のアリス』に収録された詩にある怪物の名前。一種のドラゴンのような怪物とされることが多い。

車輌1・4倍 火力にいたっては1・95倍 こちらが有利です
【台詞】TVシリーズでは台詞のなかったアッサムだが、今回は車内にPCを持ち込むほどのデータ主義という一面を見せた。ところで、そのPC画面の装飾、かなりアレですよね。

重戦車キラー参上！
【台詞】大洗女子ウサギさんチームの別名。ただし、自称。「大洗女子学園優勝記念エキシビションマッチ」の大洗駅前付近でIS-2を待ち伏せした際に宇津木優季が発言。ちょっと調子に乗っていたかも？

縦深突破ですかね
【台詞】大学選抜チームの土煙の量から、物量と縦に長い隊列で行う波状攻撃による、点突破かと考えた優花里の台詞。実際には煙幕による欺瞞行為だったのは、ご存じの通り。

縦深防御
【軍事】遊園地で大洗チームが採った作戦。敵の前進を止めるのではなく遅らせて、占領地を増やされるのと引き換えに戦力を削る戦い方。

シュタイヤー1500A／01
【軍事】大戦期ドイツの軍用乗用車。みほたちがゴルフ場を抜け出した直後の画面左側、大洗ゴルフ倶楽部の駐車場に停まっていた。

シュトゥルムティーガー
【軍事】カールの砲撃を受けたときの優花里の車種予想。ティーガーIの車体を用いた歩兵支援用の自走砲で、海軍用に開発された380㎜という大口径のロケット臼砲を備える。「弾じゃなくて人間が飛び出すの？」とは沙織の感想。砲弾にしがみつくパンチパーマの優花里再び。スマホで見せる際のドヤ顔にもご注目。

浸透突破
【軍事】エリカが推した戦術。戦力を小規模な部隊に分け、突撃や奇襲によって前線の弱い部分を突破した上で背後から撃破を狙う。ドイツ軍が得意とした。

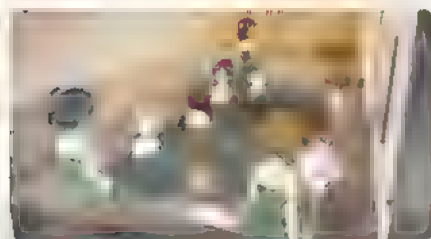
スキャメル パイオニア回収車
【軍事】大学選抜チーム戦において撃破されたチャーチルの回収にあたっていた車輌。第二次世界大戦中にイギリス軍で使用された。

スーパー風紀アタック
【台詞】そど子、高らかに宣言。ヘッツァーを（またも）土台にして思いきり俯角をつけて撃つ。ただ、それだけだが、普通できないので確かにスーパー。風紀委員だって必殺技が欲しいのだ。

スリップストリーム
【一般】人でも車でも高速で走っているもののすぐ後ろは気圧が下がって空気の渦が発生し、吸引力が生じる。それを利用して相手に引っ張ってもらう効果のこと。これによってスピードが出しやすくなる。ラスト近くまで引っ張ってもらって、ラストでエンジン全開で飛び出して前を抜くなんてケースもある。劇中でティーガーIIとT-34／85が飛び出しているのはこれ。

※29 殺人レシーブ作戦

※30 さようなら～

※31 さんふらわあ

※32 潮騒の湯

※33 島田愛里寿

※34 島田千代

※35 島田流

聖グロから白旗なんてスチュアート以来だ！
【台詞】バンカーのマチルダⅡを1輌撃破しての西絹代の台詞。日本の戦車も開戦直後はイギリス戦車を結構撃破していたけど、聖グロもスチュアートを使っていた時代があった？

成功は大胆不敵の子供
【台詞】ダージリンの引用のひとつ。19世紀イギリスの政治家にして小説家、ベンジャミン・ディズレーリの名言。

世界大会
【世界】2年後に開催される戦車道の世界大会のこと。文科省は日本開催を誘致するためさまざまなアクションを行っており、プロリーグも発足させようとしている。

全員いるわねー。はい終了ー
【台詞】そど子の台詞。このやさぐれっぷりである。TVシリーズのときの真面目さはどこへ。風紀委員たちのショック度合いがうかがえる。華の感想もナイス。

戦艦バウンティ号の叛乱
【一般】歴女が校門前で持ち出した反乱ネタのひとつ。1789年にイギリス海軍の武装船バウンティ号で起きた反乱事件で、首謀者たちは当局の目が届かない島に逃れた。

戦車でーた
【世界】沙織が参照していた手作り感あふれる冊子。TVシリーズで沙織が持っていたのと同じもの？ 戦車も解説もすべて手書きであることが明らかに。

戦車道新聞
【世界】日本戦車道の動向を記事の中心に据えたスポーツ新聞の一紙。戦車道に関わる者にとって非常にポピュラーな存在で、コンビニなどを通じて広く流通している。※36

戦車道連盟理事長
【人物】立場的に文科省に頭が上がらないようではあったが、しほの説得もあり、戦車道振興という立場から大洗女子学園の存続に協力する。大学選抜チーム戦での大洗側のドリームチーム結成は、彼の許可なしに成り立たなかった。角谷会長がせしめてきた念書によれば、本名は児玉七郎。声／飛田展男 ※37

戦車道は、人生の大切なすべてのことが詰まってるんだよ
【台詞】冒頭でのミカの台詞。締めの台詞とあわせて、劇場版のテーマともとれる。ホント、いろいろなものがこの劇場版には詰まっている。

戦車道にまぐれなし。あるのは実力のみ
【台詞】大洗女子学園の大会優勝を「まぐれ」とした文科省役人に対し、西住しほが放った台詞。大学生選抜チームとの試合に勝つことで廃校撤回という言質を引き出すきっかけとなった。また、しほがあの試合、ひいてはみほの戦車道を本心では認めていることが表れた台詞でもある。※38

戦車道ニュースWEB
【世界】戦車道連盟会館でのシーンで映ったニュースサイト。「戦車道で学校を守った少女裏切られる」の他、「中立高校、戦車道連盟加盟を検討か」「継続高校保有のKV-1にプラウダ高校が異議申し立て」「P40の長期入院　アンツィオ高校が寄付を呼びかける」といった見出しが立っていた。他にも「TOKYO　TANK　SHOW」「高校生になったら合宿大特免許」などのネタが満載。

戦車と私
【世界】島田流家元の家にあった本。「私」はやっぱり家庭教師なのかしら？ ちなみに事務所には他に「本当にあった怖い戦車」「戦車クッキング」「乙女の戦車道」「戦車式 しつけの方法」「戦車式 お料理方法」「戦車式 おかたづけ方」「戦車パーフェクトガイド」「よく分かる戦車」などの本があった。

戦車に通れない道はありません
【台詞】大学選抜チームとの対戦が決まり、絶望的な状況が鮮明になっていく中での西住みほの台詞。どんな困難な状況にあってもあきらめない、みほらしい戦車道精神がうかがえる。

戦車は火砕流の中だって進むんです
【台詞】ここで火砕流を引き合いに出すのは熊本出身のみほならでは。実際に火砕流に突入したわけではないが、雲仙普賢岳噴火の際に自衛隊60式装甲車の出動実績有り。74式戦車も出動していたとされるが、正確なところは不明。※39

戦車免許
【世界】戦車道履修者が持つ戦車の運転免許のこと。あんこうチームのメンバーが持っていた免許証には「とりあえず今のところ有効」という期限表示が記載されていた。大型特殊免許（大特）の一種で「戦車に限る」との注意書きがある。※40

センチュリオン
【軍事】大戦での戦車戦を通じて自国の戦車開発コ

ンセプトに問題があることを悟ったイギリスが、機動力と火力、防御力を併せ持つ戦車を目指して終戦間際に完成させた戦車。その後、改良を加えられながら長くイギリスの主力を務めた。大戦中の開発ながら戦後世代に近い車輌で、戦車道で使える戦車の中では非常に高性能な部類に属する。大学選抜チームの隊長車で、性能と愛里寿の腕が相まって恐るべき強さを見せ、試合終盤、大洗の残存戦力を次々と葬っていった。※41

センチュリオンが向かっています

【台詞】不意を突かれて1年生が混乱状態の中、梓はちゃんと報告をして味方へ注意喚起を行っている。

ソアラ3000GTリミテッド

【一般】トヨタ ソアラ3.0GTリミテッドとも。自動車部が学園艦を去る前に乗っていた車がこれに似ている。2ドアクーペで足回りも内装も外装も当時のトヨタの技術の粋を極めたと言っても過言ではない、昭和を代表する若者憧れの高級車。誰ですか女子大生ホイホイとか言ってるのは！※42

遭遇戦

【軍事】戦闘において最初に角を突き合わせる戦いのこと。このときの戦いの動きがその後の形勢を左右するため、重要視される。

そう？ 仕方ないわね、やってあげるわ！

【台詞】うれしそう(笑)。カチューシャは室内で顔つき合わせての作戦会議中でも肩車。椅子に座ったら頭くらいしか出なさそうだしね。

宗谷丘陵

【世界】大洗チームと大学選抜チームの試合会場のモデルとなった、北海道稚内市の丘陵地帯。

そのサインとハンコは？

【台詞】悪戯っぽく「しーっ」と指を立てるまほが見られるシーン。今回は近くにいるせいか、お姉ちゃんのみほへの態度の柔らかさが随所に見られますな。可愛くてよし。

それがボコだから！

【台詞】うれしそうに言うのがポイント。みほはボコミュージアムでかつてないテンションの高さを見せた。

それにきっと会長が何とかしてくれる……はずだ

【台詞】桃ちゃんの会長への信頼度とか忠誠心もかなりのもの。会長不在の間、とっても頑張りました。報われてよかったね。

それにちょっと寂しい

【台詞】ツンデレ麻子炸裂。TVシリーズに続き、そど子とのやりとりは相変わらず微笑ましい。特に普段やる気ゼロな雰囲気の麻子が、そど子にだけは自ら動くあたり。

た行

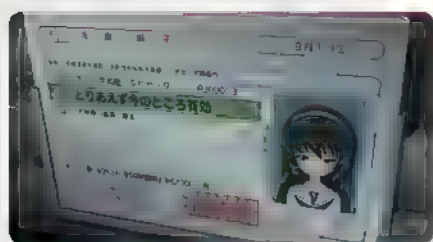
大学選抜チーム

【世界】大洗女子学園存続のため、試合をすることになった相手。島田愛里寿が隊長を務め、島田流戦車道を実践する戦略により社会人チームをも破った高い実力を有する。3中隊全30輌編成は3人の副隊長兼中隊長、メグミ、アズミ、ルミによって指揮される。アメリカのM26パーシングを中核にM24チャーフィー軽戦車やT28、イギリスのセンチュリオンやドイツのカール自走臼砲後期型を戦列に加えている。

※36 戦車道新聞

※37 戦車道連盟理事長

※38 戦車道にまぐれなし

※39 戦車は火砕流の中だって進むんです

※40 戦車免許

※41 センチュリオン

※42 自動車部が乗っていた車

台風戦車
【一般】映画前売り券の特典小説。大洗女子戦車道チームの日常が描かれているが、あまり感情を表に出さないみほが、仲間たちをどのように見ているかが書かれており興味深い。

ダズル迷彩
【軍事】遊園地のフライングパイレーツの土台に描かれていたシマウマみたいな模様。大戦期のイギリス海軍が艦艇に施した目がちかちかする迷彩。ダズル(dazzle)は目をくらませるという意味で、その名称の通り、どこに何があるのかよくわからず、知覚を混乱させる効果有り。

戦いは最後の5分間にあるのよ
【台詞】ダージリンの台詞。「勝利は最後の5分間にある」とはナポレオンの言葉。シーンがシーンだけに、死に際の台詞みたいにも聞こえる。

卵も牛乳もクーラーボックスに入れてきました
【台詞】優花里の準備万端ぶり……というかサバイバル能力?にも磨きがかかってきました。でも、エキシビションで卵と牛乳って、何に使うつもりだったの?

玉田
【人物】知波単学園のチームメイトで、チハ新砲塔の車長。典型的な知波単生徒で、アヒルの風船を付けての待ち伏せ作戦に辛抱たまらなくなっていた。最後、突撃およばずやられても、むしろ和むあたり、なんというか筋金入り。これが知波単魂か? 声/米澤 円 ※43

だろう?
【台詞】劇場版を締めくくったミカの台詞。深く染み入ります。

タンケッテ
【軍事】CV33を含むいわゆる豆戦車のこと。イギリスのガーデンロイド豆戦車が有名。CV33は実際に池の上を跳ねて進めるほど軽かったわけではないが、軽快に駆け抜けたり川を渡ったりする映像が残っている。

たんぽぽ
【世界】大学選抜チーム戦における、大洗チームの第一中隊名。

知波単学園
【世界】知波単魂を旨として旧日本陸軍戦車を使用して試合に参加している。知波単生徒に対して「真面目そうで勇敢」とは柚子の弁。ただ、使用戦車の性能に加え、伝統を重んじるあまり、勝利とは縁遠い様子。→知波単魂 ※44

チハタンズ
【台詞】ラビットと対になる知波単組に対するケイの命名。ちゃんと複数形だ。

知波単魂
【台詞】「突撃して潔く散る」ことを理想とする、知波単学園ならではの心構えのこと。知波単学園では戦車道履修者に限らずほとんどの生徒がこの価値観を共有しており、ときに戦果以上に突撃行為を志向する。

茶柱が立つと、素敵な訪問者が現れる
【台詞】劇中最初の台詞で語られる、英米の言い伝え。様式美あふれるうんちく語りで本作の幕は開ける。ダージリン様、お変わりないようで何よりです。

超音速の貴公子
【台詞】スピードアップしたポルシェティーガーに対してナカジマが言った台詞。「超」ついちゃいました。元の「音速の貴公子」はアイルトン・セナの異名。

ちょうちょ……
【台詞】紗希は撃破されたあとも見ていました。もうひとつの台詞の伏線にもなっていて、今回も紗希は魅せてくれます。※45

ちょうちん金次郎
【世界】薪を背負って歩きながら読書をする、いわゆる「二宮金次郎像」だが、大洗女子学園の生徒たちが逗留した山中の廃校に建っているものには、頭にあんこうのそれに似た「ちょうちん」がついており、夜になると点灯する仕組みになっていた。※46

蝶野亜美
【人物】戦車道連盟の強化委員や公式試合の審判も務める自衛官で、階級は一尉。理不尽な学園艦の取り潰しにあった大洗チームの境遇を見かね、いろいろと協力してくれる。今回の「大洗女子学園の勝利!」はその表情もあって心なしかうれしそう。声/椎名へきる

チョビ
【世界】角谷杏がアンチョビを呼ぶ際に使った愛称。アンチョビ自身は気に入っていないようだ。

ツァーリタンク
【軍事】転げ落ちる観覧車に対するカエサルの比喩。第一次大戦時にロシアで試作された、直径9メートルという巨大な前輪を備える戦闘車輛で、珍兵器を語るときによく引き合いに出される。

ツェッペリン
【軍事】大戦期ソ連の装甲軌道車。TORTOISE LANDに停まっていた黄色い車輌の元ネタ。

ツェルトバーン16枚組
【軍事】山中の廃校に逗留しているときにあんこうチームが使用していたテント。ドイツ軍で使用されていた個人用の雨具を16人分使ってテントにしたもの。秋山優花里個人の所有物と思われる。

つきあったこともないのに?
【台詞】涙のシーンでも華のつっこみは容赦なし。

で、ここからが肝心なんだけど……
【台詞】作戦〝名〟が肝心って、ダージリン様……。

鉄獅子
【軍事】日本で主に戦前から戦中に、自国の戦車を表す際に使われた表現。西絹代が自校の戦車をこの言葉で呼んだ。

寺本
【人物】細見車の通信手。エキシビションマッチで撮影をしていた他、大学選抜チーム戦では、勝利を喜ぶ知波単組の中にいた。※23(写真右)

天井からのナックルサーブでダブルブロックからの近距離スパイク!
【台詞】かしこまりました!って……え、これでわかるの!? 福田も細見も磯辺とシンクロしすぎでしょ。3輌がかりの見事な砲塔固定作戦でした。ダブル「根性で押せー!」も見られたしね。※47

トゥータ
【台詞】BT-42が最後にパーシングを撃破する際のミカの台詞。Tuuta、フィンランド語で「撃て」の意味。

東光台陸橋
【世界】大洗町に実在する場所で、サンダース付属から戦車8台が返却される際、大洗の生徒たちはこの陸橋から戻ってくる戦車を見守っていた。※48

トータス
【軍事】イギリスで試作された、94㎜口径の主砲を搭載する重駆逐戦車。ダージリンがT28登場時に名前を出したのは開発コンセプトが似ているためで、大型化しすぎて運用に難が生じた点も共通する。決戦地の遊園地に、本車輌をモチーフにしたTORTOISE LANDがあった。※49

ドクターイエロー
【一般】知波単組が隠れていた場所にいた。なんと初代の0系です。正式名称は新幹線電気軌道総合試験車。隣には都電6000形の姿も。

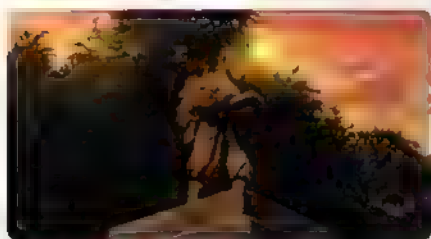
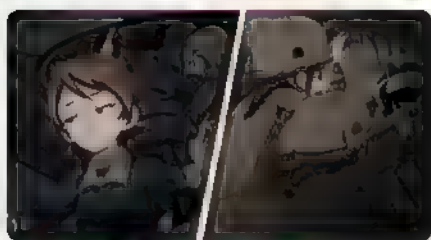
どこでも花は咲けるわ。心がしおれない限り
【台詞】大洗女子学園廃校が決まった際、実家の新三郎に電話でそれを伝えた華の台詞。廃校後の振り分け先も決まっていない状態での言葉ではあるが、華の強さと、心配をかけまいとする心遣いが垣間見える。

吶喊
【一般】〝とっかん〟と読みます。どっかん!じゃないですよ。

と・つ・げ・き
【台詞】エキシビションマッチの市街戦中、アヒルさんチームの磯辺典子と佐々木あけびの口の動き「後退」を、知波単学園の西絹代はこう読み取った。ま

※43 玉田(写真左)

※44 知波単学園

※45 ちょうちょ……

※46 ちょうちん金次郎

※47 ダブル「根性で押せ!」

※48 東光台陸橋

※49 TORTOISE LAND

あ、口の動き方は確かに近いが……。

突撃はいつするんだろ
【台詞】さっきは疑問を持っていたのに……。やっぱり西も知波単生徒。かしこまりでございます。

どのあたりが勉強になったのですか
【台詞】みほの社交辞令に西さんマジレス格好いい。

ドライジーネ
【軍事】大戦期ドイツの装甲トロッコ。TORTOISE LANDに停まっていた黄緑の車輌。ちなみに右側に青い車輌が見切れているが、こちらは絵コンテを見る限り、ドーム型の砲塔が特徴のオルリクと思われる。

ドラゴンワゴン
【軍事】アメリカの戦車運搬車。TVシリーズでは喫茶店に模型が登場しただけだったが、今回は試合終了後、審判が残存車輌を確認するシーンで西部劇ゾーンに登場している。※50

とりあえずお菓子食べよ！
【台詞】やはり、こういう空気を変える役目はムードメーカー沙織の担当。

どんぐり小隊
【世界】カール自走臼砲に対抗するため、大洗側の生き残っている戦車から選抜された特別行動部隊。

な行

ナポリターン
【台詞】エキシビションマッチでのカエサルが口にしたダジャレ……もとい作戦名。CV33ターンとも。OVAでCV33が軽快に使っていた技を三突で慣行。しかし、結果は……まだまだ鍛練が必要な様子。

逃げてるけど逃げ切れない感じで
【台詞】みほのふんわり命令。さらりと欺瞞行為を混ぜてくるあたりが素敵です。つかず離れずみたいな感じなんだろうけど、考えてみると意外と適切な表現ないですね。

Nikon スタビライズ14×40 C
【一般】劇中でのブランド名はIkkol。ルミの双眼鏡のモチーフとなったハイテク製品。タブレットPCといい、大学選抜チームはやっぱお金持ち。

西絹代
【人物】突撃と玉砕をよしとする「猪武者だらけ」な味方の戦法に多少の違和感を持つ、知波単学園のメンバーでは比較的良識人な隊長。性格は生真面目で古式ゆかしいものの考え方をするけれど、古いものに固執しているわけではなく、変化も必要と思っているふしもある。外来語が通じなかったり、紅茶を飲んだことがないなど、時代錯誤なアンバランスさが魅力。声／瀬戸麻沙美 ※51

西住流家元
【人物】西住しほのこと。TVシリーズでは師範代だったが、正式に家元を襲名した模様。島田流家元からも祝辞を贈られている。しほはプロリーグ設置委員会の会長でもある他、角谷会長が書いてもらった念書によれば高校戦車道連盟理事長でもあるようだ。

二重包囲
【軍事】左右両翼から敵を包囲する戦い方。カチューシャがこれを推しているのは、大戦時のソ連がこの戦法をよく用いたことに由来する。

日進
【軍事】日露戦争で活躍した日本の装甲巡洋艦。ガルパン世界では連絡船として使われており、みほが実家に帰る際に乗船した。※52

二百三高地
【軍事】中国の旅順にある丘陵。日露戦争で激しい争奪戦が繰り広げられ、双方に大きな損害が出た。カチューシャが、これから始まる戦いの例えとして口にして歴女たちに突っ込まれている。厳しい消耗戦を予感させる上、ロシアが最終的に奪取される場所なのでプラウダが持ち出すのはことさら不吉。突っ込まれるのも当然だろう。

日本戦車道連盟
【世界】日本における戦車道の大本営。廃校撤回活動の助力を乞うため、会長が蝶野亜美とともに訪れた。理事長の部屋には、さまざまな戦車の模型や写真が飾られている。

ノリと勢いとパスタの国からドゥーチェ参戦だー！
【台詞】自分で言っちゃった!?　というか、ここまで出番ゼロだから、TVシリーズ第11話の恐怖再びとか思っちゃっていませんでした？

は行

廃校
【世界】大洗女子学園廃校の際に戦車道履修者たちが逗留した磯前神社付近の校舎は、連ドラでも使われた茨城県大子(だいご)町旧上岡小学校がモデル。※53

馬鹿め、二度もだまされるか
【台詞】残念、ちゃんとバージョンアップされていました。今回、こういうTVシリーズやOVAを踏まえた展開が多くてファンにはうれしい。↓ルクリリ

初撃破……
【台詞】念仏のように唱え続けた桃ちゃん。弾道はいつも通りあさっての方向だったのに、まさかのローズヒップ登場で……!?

発砲禁止区域
【世界】戦車道競技が行われる際、会場などの都合に合わせて適宜指定される制限区域。

浜田
【人物】エキシビションマッチでマチルダ撃破に気をよくして真っ先に突撃を進軍したチハ新砲塔の車長。声／井上優佳

バラライカ
【一般】エンディングでクラーラが弾いていたロシアの弦楽器。クラーラはRF-8でお眠りするカチューシャの子守歌役のひとりになった模様。※54

ハンヴィー
【軍事】アメリカの軍用車輌、M998とその派生型の総称。大洗の立体駐車場に停まっていた。名前はHigh Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle（高機動多用途装輪車両）の頭文字から来ている。※55

パンジャンドラム
【軍事】観覧車に対するエルヴィンの比喩。大戦中にイギリスで研究されていた、ロケットで自走する爆雷で、円筒に巨大な車輪を付けたような姿をしている。また、愛里寿との決闘の場にこれをモチーフにした回転ブランコがあった。この遊具、ロケット推進で回転するんですかね？※56

バンダースナッチ
【一般】T28を「まるでジャバウォッキー」と評したオレンジペコの台詞に対してダージリンが挙げた名称。こちらもルイス・キャロルの『鏡の国のアリス』に登場した怪物の名前と思われる言葉だが、記述が少なく、どのようなものかははっきりしない。同じ作者の『スナーク狩り』には鳥に近い姿の怪物として登場している。第二次大戦終結前に試作されたT28を、性能的にも未知数な怪物に例えたものと思われる。

パンツァーファウスト
【軍事】みほの部屋にあったドイツの携帯式擲弾発射器。リボンが巻かれていて、魔法少女のステッキみたいだったけど、本物？

備品紛失届
【世界】廃校処理を進める上で文科省預かりとなるはずだった大洗女子学園の戦車を、一時的にサンダース付属に預けるため小山柚子が作成した書類。大洗の8台の戦車がすべて紛失したことになっている。

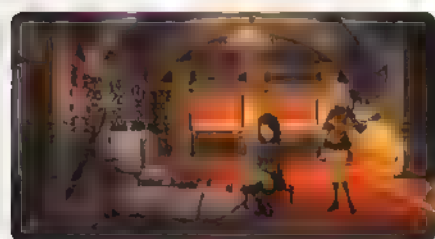
ひまわり
【世界】大学選抜チーム戦における、大洗チームの第二中隊名。

ひまわりの種
【一般】華が花壇から回収していた。その後、学園にみんなで集まったときに袋を持っていたのは、この種を入れるため。華は生け花用に専用の花壇を持っていたようだ。

※50 ドラゴンワゴン

※51 西絹代

※52 日進

※53 廃校

※54 バラライカ

※55 ハンヴィー

※56 パンジャンドラム

ひよどり越え
【一般】源平合戦の一ノ谷の戦いで源義経が行った、断崖絶壁を駆け下り、敵の背後に現れた奇襲を指す。正確には鵯越は地名なので「鵯越の逆落とし」が正しい。

フィッシュ&チップス&ビネガー
【一般】フィッシュ&チップスはおなじみのイギリス料理の定番。最近はタルタルソースが多そうだけど、ビネガー（お酢）でいただくのが伝統的。

フォード FT-B
【軍事】1920年に設計、生産された、ポーランド初の国産装甲車。カラフルな迷彩が特徴で、エキシビションマッチで役場の駐車場に停まっていた。※57

フォード・マスタング Mach1
【一般】大洗の立体駐車場でハンヴィーの隣に停まっていたボンネットに黒いストライプが入った緑の車がこれに似ている。そのハイパワーと特徴的なデザインもあって、さまざまな映画に登場している。※55

福田
【人物】知波単学園のメンバーで九五式軽戦車車長のメガネでおさげな女の子。先輩たちに付き従い突撃しようとしたり、吶喊する西に憧れの眼差しを向ける、立派な知波単生徒予備軍。しかし、エキシビションマッチでは柔軟な考えを持つ大洗チームの面々、特にアヒルさんチームにちょこちょことついて行き、共同作戦でマチルダⅡを撃破。さらに大学選抜チーム戦では意見具申を行い、新たな知波単学園の戦い方を示すことになる。やや完成されてきた印象のレギュラー陣に対し、劇場版において、最も成長を感じさせるキャラクターとなった。アヒルさんチームのことは「アヒル殿」と呼称。声／大空直美 ※58

婦人公輪
【世界】島田流のお屋敷事務所に置いてあった画架に飾られたポスターに書かれた書名。戦車道をたしなむ婦人のための雑誌に違いない。

フューリアス
【軍事】イギリスが建造した、世界初の本格的空母。まほがメグミ車を撃破するのに利用したフライングパイレーツ風遊具のモチーフになっている。

冬将軍
【軍事】冬の厳しい寒さを擬人化した表現。ナポレオンのモスクワ遠征が、寒さと雪に阻まれ失敗に終わったことから生まれた言葉で、独ソ戦におけるドイツの敗因のひとつとしても挙げられる。

フライドチキンステーキ with グレービーソース
【一般】叩いて平たく伸ばした牛肉を軽く衣に包んで揚げた定番アメリカ料理。フライドチキンの衣を使うことから牛肉料理なのに「チキン」の文字が入る。つまりフライドチキン風ビーフステーキってことらしい。美味しいのにグレービーソースを含め、日本だとあまり見ませんね。平たいビーフカツレツとかハムカツが近い感じ？（↑なんたる暴言!?）

ぶるむくま
【台詞】→ブルムベア

ブルムベア
【軍事】カールに攻撃されたときの、沙織の車種予想。Ⅳ号戦車をベースに開発された歩兵支援用の自走砲で、150㎜口径の榴弾砲を備える。名前の意味は「灰色熊」。「気難し屋」のニュアンスもある言葉だが、「ぶるむくま」と呼ぶとなんか可愛い。※59

プロリーグ
【世界】日本における戦車道プロリーグのこと。文科省指導による準備段階で、まだ実現はしていない。戦車道の一般的認知度低下が認められる状況を打開する方策のひとつであり、世界大会誘致の必須事項と捉えられている。西住しほがプロリーグ設置委員会委員長を務めており、基本的な試合形式は殲滅戦となることが決まっているようだ。

紅はるか
【一般】みほが帰郷の際に用意したお土産。糖度が高いことで知られるさつまいものブランド品種。大洗町の特産品は「紅あずま」だが、紅はるかを使用した干し芋も生産されていて、大洗まいわい市場で販売されている、大洗女子学園生徒会御用達という干し芋にも、紅はるかが使用されている。

兵法第六計「声東撃西」（せいとうげきせい）
【軍事】兵法三十六計のひとつで、東で声を出して敵をおびき寄せ、守りが薄くなった西を攻めるという陽動戦術。大学選抜チームの煙幕作戦に対するカルパッチョの評。

ホイペット
【軍事】第一次大戦で使われたイギリスの戦車。重戦車を補う目的で、機動力を重視した設計がなされている。日本戦車道連盟会館の敷地内に展示してあった。

ボコミュージアム
【世界】大洗町内にあると思われる、キャラクター「ボ

コ」をテーマにした屋内型ミニテーマパーク。西洋の城をイメージした建物内に「イッツ・ア・ボコワールド」「ボコーテッドマンション」(怖がってる麻子に注目!)「スペース・ボコンテン」等、複数のライド型アトラクションや着ぐるみショーを行うミニ劇場が設置されている。しかし、来場者は少なく、建物や設備はかなり老朽化が進んでいる。※60

ボコ(両手両足両耳包帯バージョン)

【世界】ボコミュージアム限定販売と思われる手のひらサイズのボコぬいぐるみ。バージョン名の通り、両手両足および両耳に包帯が巻かれている。ミュージアム売店には「激レア」とあり、残りひとつとなっていた。愛里寿が購入し、試合にも持ち込んだ。※61

干し芋パスタ作ってやるから

【台詞】干し芋で作ったパスタなのか、干し芋を絡めたパスタなのか、それが問題だ。料理上手の会長だけに気になる～。

細見

【人物】知波単学園のメンバー。頭の上でくるくるっと巻かれた、ゴーグル状のヘアスタイルが印象的。知波単の伝統・突撃戦法に異を唱えた福田に激昂するが、その後、マウス撃破時に使った砲塔を固定する戦術で、八九式、九五式とともにパーシングを撃破する。声/七瀬亜深 ※23(写真左)

ポチョムキン

【一般】歴女が校門前で持ち出した反乱ネタのひとつ。1905年に、ロシアの軍艦ポチョムキン号で水兵たちの武装蜂起が起きた。エイゼンシュテイン監督の映画が有名。

ポモルニク型エアクッション揚陸艦

【軍事】プラウダが移動に用いた艦艇。いわゆるホバークラフトを用いた揚陸艦をエアクッション揚陸艦と言い、ポモルニク型は同種の艦としては世界最大。※62

ポルトルカ

【軍事】継続高校がエキシビションを観戦しているときに使用した車輌のベースとなったソ連のトラック。当時大量生産された車輌で、1.5トンの積載量にちなんだポルトルカ(ПОЛУТОРКА)の愛称で呼ばれた。継続高校の車輌はフィンランド国防軍で使用された、高所作業用に改造されたとおぼしきもので、路面電車の架線修理や点検に使用された。

本家参上ー!

【台詞】あんな楽しそうなもの装着していたら、アヒルさんチーム車長としてキャプテンも黙っていられない!? アヒルの風船は、エンディングでも福田や河西らが持っていたりと、彼女たちの間でもお気に入りとなった模様。※63

ま行

マイギリ式火おこし

【一般】ウサギさんチームが涸沼川沿いの桜道公園で使っていた手動の火おこし器。桂利奈が焼くための魚を涸沼川で釣ろうとしていたが、海水と淡水が混ざった川ではあるものの、さすがにあんこうや岩ガキは釣れないだろう。ハゼは釣ることができ、後に狩猟採集民生活でたくましく成長した一年生たちが大量に干物にしていた。なにこの順応性の高さ。

マガフ 6B ガル・バタシュ

【軍事】しほの部屋にあった模型のひとつ。カメさん

※57 フォードFT-B

※58 福田

※59 ブルムベア

※60 ボコミュージアム

※61 ボコ(両手両足両耳包帯バージョン)

※62 ポモルニク型エアクッション揚陸艦

※63 本家参上ー!

チームの38(t)に匹敵するくらいの改造をM60A1パットンに幾重も施したイスラエル国防軍の現行戦車。パットンの外観を知っていると、その変わりように、ホント驚かされる。

マカロニ作戦ツヴァイ
【台詞】カエサルが指示したアンツィオ直伝の看板を使った欺瞞作戦。なぜか"2"がドイツ語。エルヴィンが言い出しっぺだから? いや、格好いいからか。まあ、マカロニも英語ですしね。

マルダーⅢM
【軍事】38(t)の車体を用いたドイツの自走砲。「WORLD OF SPG」の広告に描かれている。

ミカ
【人物】継続高校の隊長を務める、いろいろフリーダムな旅人風女子学生。飄々とした性格で、愛用のカンテレを弾きながら事の成り行きを見守っていた。意味深な発言が多く、みほたちに助け舟を出す際も「風と一緒に流れてきた」と発言。意味のないことや刹那主義には同調しない……としつつも、無茶な作戦にも協力的だった。声/能登麻美子 ※64

ミッコ
【人物】BT-42の操縦手を務める挑戦的な目つきの継続高校生。パンツァージャケット姿ではスカートの下にジャージを身につけており、活動的な印象を受ける。声/石上美帆 ※65

ミフネ作戦
【一般】映画『1941』では、三船俊郎演じるミタムラ中佐の潜水艦・伊19からの艦砲射撃で軸から外れた観覧車が桟橋を転がるシーンがある。

ミホーシャができることはカチューシャにだってできるんだから!
【台詞】ノンナはきちんと神社にお参り。ちなみに下りるときは、ちゃんと砲塔を回して砲身から突っ込まないようにしている。

みほの戦いをすればいいんだ
【台詞】お姉ちゃん思わずアドバイス。思わぬ援軍で車輌数が互角になったことで、いつもの"らしさ"を見失っていた? 思えば、正攻法で山頂を取るときにまほが躊躇していたのは、みほの作戦に違和感を感じていたのかも。

みんながいますから
【台詞】仲間との絆を大事にする、みほらしい言葉。全国大会を経て、その信頼はより強固になった模様。

民法91条、97条
【一般】ざっくりいうと今回のような事案は、両者の同意が必要であり(91条)、学園艦のような遠隔地への通達は、それが相手に届いて初めて効力を発揮する(97条)ので、今回のように「もう決まったから」と一方的に進めてよいわけではない、ということを会長は主張している。

メグミ
【人物】大学選抜チームの副隊長のひとり。ストレートヘアの女性で、みほたちを高校生だからと少々侮っているような発言も。3人の副隊長の中ではリーダー格らしく、アズミたちと息のあったコンビネーションを見せる。愛里寿に全幅の信頼を寄せている。声/藤村 歩 ※66

モータースカウト
【軍事】大学選抜チーム戦で作戦会議のテントの横に止まっていた車輌。イギリスの技術者フレデリック・リチャード・シムズが作った世界初のエンジン付き武装車輌。マキシム機関銃搭載。4輪自転車みたいですが、一応エンジン付き。

文科省役人
【人物】学園艦の存続話を口約束と一蹴し、しほたちの要請で大学選抜チームとの一戦をしぶしぶ認めた本件の黒幕。試合を殲滅戦にしたり、大学選抜チームの隠し玉を許可したりと、戦車道の精神とはほど遠い困った人物。本名は、会長の念書によると辻康太で、肩書きは文部科学省学園艦局長。ちなみに、彼の名前の上にしっかり文部科学大臣・牟田正志の名前があり、件のシーンからもうひと押しした会長の辣腕ぶりがうかがえる。声/景浦大輔

や行

やってや~る、やってや~る、や~ってや~るぜ
【台詞】試合中にいきなり聞くと思わず脱力するけど、大学選抜チームにとっては勝利のテーマソング。

ヤンキー座り
【一般】コンビニ前に戦車を停めてやさぐれる風紀委員。TVシリーズ第11話の「私たち不良みたいじゃない」が現実に!

優勢火力ドクトリン
【軍事】物量の一点集中によって相手を圧倒する戦術。大量生産が可能なアメリカならでは。なお、この用語自体はとあるゲームで使用されたもの。おケイさんもハマっていた?

よかった、録画しておいて……

【台詞】大学選抜チームの練習試合（？）での愛里寿の安堵のつぶやき。たぶん、ボコのTV番組があるに違いない。一応生で見たかったのか、愛里寿はこのためにさっさと出撃して試合を終わらせた？

ら行

ラーテ

【軍事】ラーテはドイツで計画されていた超巨大戦車。知波単組＋アヒルさんチームが戦ったアスレチック施設のモチーフ。1Fはゲームコーナーになっていた。※67

ラビット

【台詞】もちろん、ウサギさんチームのこと。とりあえず英語にしてみました。ケイらしい命名。

リミッターはずしちゃいますわよぉぉ～

【台詞】劇中では、カーチェイス映画を思わせるような場面が多い。中でも聖グロのローズヒップが駆るクルセイダーは、待ち伏せ時も足を止めたら死んじゃうといわんばかりに落ち着きがなく、常に動き回っていた。あげく最後にはこの台詞とともにリミッターを解除し、回転数を上げて川をジャンプで飛び越えつつ砲撃してチャーフィーを撃破したツワモノ。映画好きの観客の中には『トランザム7000』あたりを思い出した人も多いのではないだろうか……え、知らない？　いやいや、そんな馬鹿な……。※68

ルクリリ

【人物】立体駐車場で八九式らと戦った聖グロリアーナ女学院の生徒のひとり。TVシリーズ同様、劇中で名前が出ることはなかったが、今回設定でその名前が明らかに。ちなみにルクリリはケニアの紅茶。

ルミ

【人物】大学選抜チームの副隊長のひとり。メグミたちに比べてスレンダーな体型をしている眼鏡っ子で、ややボーイッシュな印象。声／中原麻衣 ※69

レオパルド2

【軍事】ドイツの現用主力戦車。ねこにゃーのゲームプレイ場面で画面に映っていた。

ローズヒップ

【人物】「マジですの!?　ごめんあそばせっ！」「～でございますわ！」としゃべる作為的なお嬢様口調が目立つ上、オホホ高笑いもする愉快な少女。かなりのスピード狂で、ダージリンに速度を出しすぎないよう釘を刺される場面も。ちなみに、紅茶はこぼしまくりである。自称、聖グロ一の俊足。声／高森奈津美 ※70

わ行

若手の育成なくして、プロ選手の育成はなし得ません。

【台詞】ほんとそれ。年を重ねてくるといろいろ身に沁みます。プロリーグ設置委員会委員長としてのしのほ言葉。

私が助けてあげるからね

【台詞】試合前の愛里寿の台詞。さすが有言実行の戦車道乙女。試合には負けちゃったけど、その後ちゃんとミュージアムを再建しました。ママが許してくれたのか、それともそこにはもうひとつの物語があったのかも。

※64 ミカ

※65 ミッコ

※66 メグミ

※67 ラーテ

※68 リミッターはずしちゃいますわよぉぉ～

※69 ルミ

※70 ローズヒップ

Asami Seto

『ガールズ&パンツァー 劇場版』西絹代役

瀬戸麻沙美

撮影 篠部雅貴
取材・文 浅野健司
メイク [illegible]本[illegible]理子

**『ガールズ&パンツァー 劇場版』に新登場したキャラクターの中でも
突撃突撃また突撃……とひときわ目を引く知波単学園の面々。
その隊長である西絹代を演じるのは、自身も鮮烈な『ガルパン』デビューを飾った瀬戸麻沙美さんだ。
早くからその才能を開花させ「太陽の天才児」とも呼ばれる彼女が
『ガルパン』の現場で感じたこと、願うこととは……?**

中学生のとき、好きになったアニメの主人公。その声がとても素敵で、次第に演じている方にも興味を持つようになったのが、私が声優を目指すきっかけでした。高校在学中に今の事務所へ入り、初めて受けたオーディションでまさかの合格。養成所の経験もないままの声優デビューだったので、アフレコ現場では右も左もわからない状態でした。先輩方の現場での立ち振る舞いを真似てみたり、疑問に思ったことは周りの役者さんやスタッフさんに教えていただいたりして……本当に、私は現場に育てられたんだなぁと思います。わからないことはたくさんあったけど、不安はあまりなくて、むしろなにもかもが新鮮でワクワクしていました。こんな性格なのは、きっと両親が楽しい環境で育ててくれたからだと思います。

そうして今回、知波単学園の隊長・西絹代を演じる機会をいただきました。黒髪ロングの凛とした外見から、最初は真面目で清楚な子なんだろうと思っていたんですが、台本は〝!〟〝だらけで、ずっと叫んでいるんです(笑)。音響監督さんからも「大きな声で」と言われ、彼女のいいところは堂々としていて一生懸命な部分なのだとイメージが固まりました。もうひとつ気をつけたポイントは、反省をしないこと。西さんはよく「申し訳ありません」と謝るんですけど、そこには同時に「次はやってみせるぞ」という気持ちがあ

るんです。めげずに先を見据えている。そんな部分が声に乗るようにと意識しました。

実は夜中ひとりで映画館へ観に行きました。劇場版には好きなシーンやキャラクターが多くて。継続高校は格好いいし、戦車の思いもよらない動きに劇場でひとり「えー!」と声を上げてしまったり、仲間同士の絆にほほ笑みながら涙することもありました。ヒロインのみほさんをはじめ、みんなが温かくて、西さんが空気を読まず突撃しても怒ったりせず……だからこそ西隊長が、あんなに大声で自由に動けたんだと改めて思いました。

声優としての今後は、柔軟な凝り固まらない人になりたいです! 昨年はナレーションや吹き替えなどのお仕事にチャレンジさせていただき、今までにない経験ができました。アニメのアフレコをはじめ、さまざまなお仕事を通して、自分なりの目指すものを見つけたいです。

最後になりましたが、映画を見てくださった皆様、本当にありがとうございます! 私自身も映画を観終えて、なんて楽しい作品に関われたんだろうと、うれしい気持ちでいっぱいです。そして西隊長としては、この物語の中で大切なことに気づき、知波単の未来を担うであろう存在になった福田が新たな隊長になるまで物語が続いてほしいですね。彼女たちの日常など、見たいところはまだまだありますからね。この声が大きくなれば、いつか実現するんじゃないかと思っています!(笑) だからこれからも、『ガールズ&パンツァー』を好きでいてくれたらうれしいです!

今だからこそ劇場版のスタート地点を観ておこう

ガールズ&パンツァー ～ハートフル・タンク・ディスク～

バンダイビジュアル

さまざまなコンテンツが発売されている『ガールズ&パンツァー』においても、やや異色の存在なのがこちらの『ガールズ&パンツァー ～ハートフル・タンク・ディスク～』だ。2013年4月28日にディファ有明で開催されたファンイベント「ハートフル・タンク・カーニバル」のライブ映像ソフトで、このイベントでOVA『これが本当のアンツィオ戦です！』や劇場版の製作が発表された。

そもそも、コンサートでもないライブ映像の発売自体珍しいわけで、『ガルパン』という作品に対するファンの過熱ぶりがうかがえる。このイベント、企画当初はBD／DVD第1巻の販促の一環だった。第1巻の急遽増産が決まるほどの人気を叩き出した結果、1200席の座席はあっという間に埋まり、完全にプラチナチケット化したイベントだったわけだ。イベント会場ではOVAや劇場版とともにこの『ハートフル・タンク・ディスク』の発売も告知されたが（特報3本のひとつだった）、来たくても来られなかった人の数を考えれば、納得だろう。

しかも、約120分のイベント映像本編の特典が、これまた約130分というボリュームなのもすごい。アニメの制作前に行われた、陸上自衛隊武器学校や護衛艦ひゅうがの取材映像は、そこで見聞きしたことが数多くアニメにも反映されていることがわかり、裏側まで知りたいファン必見と言えるだろう。その他、ピクチャードラマや「不肖・秋山優花里の戦車講座」のイベント出張版の再収録、黒森峰女学園との決勝戦を解説した番外編などが収録され、特典映像だけでも成立しそうだ。

イベントは、ダージリンの前説（！）から始まり、あんこうチームやChouChouのライブ、県立大洗高校マーチングバンド部「BLUE-HAWKS」の演奏の他、結果をあんこうチームが予想するクイズ形式で行われたファン投票の結果発表などで構成されており、それだけでもボリュームたっぷり。ただし、分割1クールという特殊な放送を終えて1カ月後という、当時の空気をつかんでいないと、投票結果などは疑問に思うところもあるだろう。特に試合のベストプレイヤーから武部沙織がもれているのは、劇中、戦車道の試合でどれだけ貢献したかを見たファンが真摯に考慮した結果であり、それは一年生のまとめ役としてチームを牽引した澤梓の高評価にも表れている。大洗で開催されるイベントでのファンのマナーの良さが取りざたされるように、主催側の投げかけに対し、ただのファン投票で終わらせない、ファンの真面目さの表れだということを理解しておく必要はあると思う。もっとも、この投票結果があったからリアル「やだもー」を聞くことができたとも言えるわけで（ちょっとニュアンスは違うけどね）、なんかこう、いろいろと結果オーライに思えるのだ。

発表当時は2014年公開と報じられた劇場版も、ついに全国公開され、このとき報じられた特報3本の約束すべてが果たされた。当時、「ハートフル・タンク・カーニバル」がひとつの区切りとして用意され、新たなスタートを切ったように、もうひとつの区切りがつけられた今、ぜひこの一連の流れを振り返ってみてほしい。そして、特典ディスクに収録された西住みほ役・渕上舞の言葉を噛みしめて、ひとりのファンとして次の節目へと向かってほしいのだ。劇場版まで観終えた今なら、また新たな気持ちが湧き上がってくるはず。……え、あのインタビュー、特典ディスクのメニューに戻って来たらいい雰囲気が台無しだって？　お言葉ですが……そこも含めて『ガルパン』でしょ？「戦車道は、人生の大切なすべてのことが詰まってる」んだから。

［西岡浩二郎］

ガールズ&パンツァー
～ハートフル・タンク・ディスク～

発売中

Blu-ray：6,480円(税込)
DVD：5,400円(税込)

発売元：バンダイビジュアル

戦車のサウンドを楽しむにもうってつけのドラマCDシリーズ

月刊戦車道CD 〜戦車女子特集します!〜

ランティス/バンダイビジュアル

人気のあるアニメ番組のグッズ展開においてドラマCDは珍しくはないが、『ガルパン』も同様にこれまで4枚のドラマCDが発売されている。2013年5月に『今度はドラマCDです!』が発売されてから、OVA『これが本当のアンツィオ戦です!』に先駆ける形で第2弾『もうすぐアンツィオ戦です!』が2014年6月に発売。OVA発売翌月の8月に第3弾『あんこうチーム訪問します!』が出たあとは少し間があって、劇場版に先行する2015年10月に第4弾『月刊戦車道CD〜戦車女子特集します!〜』が発売された。他に2013年8月発売のファンディスクCD『ディープパンツァーCDです!』にも1編の音声ドラマが収録されているので、それも含めると5枚のドラマCDがあることになる(希少アイテムとして一番くじ景品のドラマCDも存在したり、近いジャンルのアイテムとしてラジオCDも存在するが、ここでは扱わない)。

『ガルパン』のドラマCDの場合、大洗女子だけで8チーム32人、他校生徒たちを含めるとさらに増加するキャラクター数をどのように音声だけで聞き手に把握させるのかがひとつのポイントとなるが、キャラクターの個性が確立されているのに加え、エピソードやシーンごとに登場キャラをまとめているため、TVシリーズをひと通り観ているくらいでも問題なく楽しめる。アニメの見どころとして戦車戦があるように、ドラマCDにも戦闘や演習シーンが結構入っているが、さすがに戦車の挙動は見ることができない。この点はキャラクターによる実況と解説が入るのと、音声ドラマだけに戦車の砲撃や機動音がアニメ以上にダイレクトに感じられるのはうれしいところだ。

『今度はドラマCDです!』は、大洗観光地を巡るウルトラクイズ風のクイズ大会や風紀委員の点呼、自動車部とあんこうチームが車を整備したり、ダージリンが格言を連呼してオレンジペコがツッコミを入れるやりとりと、あんこうチームと聖グロのふたりがプラウダ高校とサンダース付属の練習試合を見学するエピソードが入っている。

『ディープパンツァーCDです!』の音声ドラマは、富士の総合火力演習に戦車道大会で活躍した学校が招待されたという体で、サンダース、アンツィオ、プラウダ、黒森峰、大洗女子それぞれの代表戦車が砲撃等の演習を行う。司会を秋山優花里、解説をダージリンが行っており、各校リーダーも号令する立場で登場。蝶野亜美もアナウンス役で登場し、自衛隊の10式戦車の演習音を聞くこともできる。

第2弾ドラマCD『もうすぐアンツィオ戦です!』は、サンダースとの大会1回戦を終えた直後の話になっており、大洗女子チームでお疲れ会を行ったり、戦車整備用品の費用を稼ぐため大洗に実在するお店でアルバイトをしたり、アンツィオ戦を前にイタリア料理講座を武部沙織が行う話の3本立てになっている。料理講座にアンツィオ校の3人が登場するのも、OVA発売前の大きな聞きどころだった。

第3弾の『あんこうチーム訪問します!』は角谷杏会長の指示により、あんこうチームのメンバー各人がこれまで対戦してきた各校を訪問するという構成。華が聖グロでダージリンと意気投合し、オッドボールこと優花里がサンダースを訪問、沙織はツッコミ役の華がいないためアンツィオ校で彼氏自慢をして恋愛マエストロと呼ばれ、麻子はプラウダを訪れてケーキを食べたりと各校の校風や学園艦が描写されている。黒森峰は大洗女子との次の対戦に備えて部隊編成を変えており、訪れたみほは演習の様子も見学することになる。迫力の演習音声は、アンツィオ以外の各校で聞くことができるので、戦車の音を聞き比べてみるのも一興。

『月刊戦車道CD』は『月刊戦車道 増刊』(本誌P.75参照)の記事構成を踏襲しつつ音声ドラマとして新たに構成されたもの。ダージリンとオレンジペコの戦車道講座と、大洗女子学園放送部の王大河が大洗女子各チームと主要各校を訪問取材するオムニバス形式になっている。合間に入る「蝶野が斬る」という蝶野亜美がおたよりの相談に豪快に答えるコーナーについ笑ってしまうところもポイント。「月刊戦車道」とはいってもマニアックな内容ではなく、各チーム各校の日常風景を切り取った風なミニドラマ集で、劇場版の前哨戦あるいは復習に聞くのに適したものだ。

といったところがこれまでの全ドラマCDの概要となるが、魅力的なキャラクターの多い『ガルパン』だけに、これからもドラマCDのリリースが続くことをぜひとも期待したい。

[塩田信之]

月刊戦車道CD 〜戦車女子特集します!〜

発売中

価格:3,240円(税込)

発売元:ランティス
販売元:バンダイビジュアル

ゲームプレイから身をもって大洗女子のすごさを知る

World of Tanks
ウォーゲーミングジャパン

『ガルパン』の小説版には、大洗女子学園のアリクイさんチーム（ネット戦車ゲームチーム）が遊んでいるゲームのタイトルが『World of Panzer』だと出てくるのだが、この作品の元ネタがキプロスの企業、Wargaming.netが展開する『World of Tanks』（以降『WoT』）である。本作と『ガルパン』の関わりの前に、どんなゲームか説明しておこう。『WoT』はPCオンラインゲームで、サービス開始は2010年から。当初、日本でのサービスの予定はなかったのだが、北米サーバーへの日本ユーザーのアクセス数がそれなりだったため、2012年よりゲームクライアントが日本語に対応し、2013年9月には正式に日本サービス開始となった。現在1億数千万という記録的なアカウント数を誇り、サーバーへの同時接続数でギネス記録を持っているモンスタータイトルなのである。世界の総人口が70億人というところだから、50〜60人にひとりが遊んでいることになるわけだ。

ちなみに『ガルパン』のTVシリーズが2012年10月から2013年3月までだったので、北米サーバーにアクセスしていたのは純粋にfpsであったりミリタリーゲームを遊ぶ層だったのだが、『ガルパン』とゲームの親和性が高かったこともあり、熱心なユーザーの間では盛んにキャラクターなどのMOD（改造データ）が作られて遊ばれていた。そして日本法人が作られ、正式サービスが開始された2013年9月以降、日本法人のオフィシャル展開として『World of Tanks Meets ガールズ&パンツァー』が行われることになる。『WoT』は史実に極力忠実である（歴史的正確性）という前提があり、このコラボレーションに当初本社では懐疑的な意見もあったそうだが、東京ゲームショウのために来日する飛行機の中で全話を見たビクター・キスリーCEOがすっかりはまって風向きが変わったようだ（ちなみにキスリー氏は角谷杏会長のファンらしい）。コラボは、ゲームショウでのステージイベントから、メイドカフェを使ったもの、アニメに出演する声優による録り下ろし音声データをMOD化するなど多岐にわたって展開しており、展開はまだまだ続くらしい。なお、『ガールズ&パンツァー 劇場版』にも同社は協力している。

さて、本作と『ガルパン』の親和性という部分だが、アンツィオ高校が使用したイタリア戦車以外はすべての戦車が実装されている。そしてサービス開始時より「Free to Win」というスローガンを掲げており、一部課金要素があるものの、基本無料で遊ぶことができる。戦車は強さによってTierと呼ばれるカテゴリーに分けられ、最初からすべてを使うことはできないが、経験値を稼ぎ、より上位のTierの戦車を開発することで使えるようになる。なお、黒森峰の使用していたヤークトティーガーやマウスで遊ぶためには、かなりの時間をプレイして経験値を貯めねばならない……。

操作は非常にシンプルで、WASDの4キーで前進後退、左右の旋回を操作し、マウスで砲塔と照準の操作並びに射撃を行う。物理演算処理が非常に優れており、作中で行われた場面の再現も非常に難易度が高いが可能である。ゲームソフトにあたるクライアントのダウンロードは無料で、ゲームソフトをPCに落とせばすぐに遊べるのだが、データが膨大なので高速で安定した回線と、高精細なグラフィックを楽しむためにそれなりに高性能なグラフィックボードを必要とする点が少々ハードルを高めている。もし、ハイスペックなPCがなければ、PS4での展開がアナウンスされているし、スマホアプリとして『World of Tanks Blitz』もサービスされているので、そちらで遊ぶという方法もある。

なお、アカウントを作成してから2年以上が経過したが、まだTigerⅡにたどり着けない。本作の戦車道はなかなか険しいもののようだ。

［田中尚道］

World of Tanks
ウォーゲーミングジャパン
基本プレイ無料

戦車模型の歴史が込められた完成品トイの味わい

figma Vehicles Ⅳ号戦車D型

マックスファクトリー

わが国における戦車模型の最初のヒット商品は、田宮模型（タミヤ）が1962年に発売した1／35「パンサータンク」であった。このタミヤ初の1／35戦車模型は爆発的に売れ、その後、タミヤは戦車以外の車両や兵士のフィギュアもラインナップした1／35ミリタリーミニチュアシリーズを展開する。だが、1969年には1／25という大型スケールでもタイガーI型を発売している。これは内部構造も再現された上にモーター走行するデラックス・キットであった。現在でこそ、タミヤはプラ材や塗料を積極的に販売して「改造・塗装」を奨励してはいるが、50年前の創成期はモーター走行する戦車が主力製品だったのだ。

この半世紀の間、世界の戦車模型は飾って楽しむディスプレイ・モデルが主流となり、戦車の横に置く兵士のキットも多数発売された。タミヤは1974年に1／25スケールで兵士が1体のみ入ったキットを何点か発売（1980年に再販）し、それに触発されたバンダイが1981年に『機動戦士ガンダム』の1／20キャラクター・フィギュアを発売するに至った。つまり、今日隆盛をきわめる完成品フィギュアは、ミリタリー・ミニチュアの中にその萌芽を見出すことができるのだ。

その完成品フィギュアも、この十年ほどの間に様変わりした。2008年には「よく動く、キレイ。」をキャッチフレーズに、マックスファクトリーが可動フィギュア「figma」のシリーズ展開を開始する。「figma」は固定ポーズの美少女フィギュアの完成度と可動スペックを両立させたシリーズで、その数は300アイテムに迫る。また、ex:rideシリーズと銘打ってfigmaが搭乗可能なバイクや貨物自動車などの乗り物も発売し、プレイバリューを拡張している。

その流れを鑑みると、figmaシリーズのあんこうチームに合わせたサイズのⅣ号戦車が発売されるのは当然の流れのようにも見える。だが、5体のfigmaを搭乗させられるほど大きいため、figma Vehiclesという新カテゴリーが設けられた。どれくらい大きいかというと、スケールモデルとしては珍しい1／12（ミリタリーモデルの世界で大スケールというと、1／16が標準）。しかも完成品でモーター走行する仕様は、玩具として考えると当たり前のようだが、「戦車模型」の観点からは異例づくしだ。まず、箱から出してすぐ遊べるよう、塗装を前提としていない。ジャーマングレーに成形されたABS製のボディ（通常のプラモデルはスチロール樹脂製）の上からシールを貼る。また、5体のfigmaを乗せることが前提なので、砲塔と車体のハッチは開閉する。ハッチを開くとfigmaを固定するための台があるが、立たせても膝立ちでも乗せられるよう、台の形が工夫されているのだ。そこまでは玩具的プレイバリューとして納得できるが、前述したように、この巨大なⅣ号戦車はモーター走行する。電池はエンジンパネルを開いて交換するよう、実車の構造を踏まえて設計されている。モーターの切り替えスイッチも工具箱を模しており、外見を壊さぬよう配慮が行き届いている。つまり、「可動フィギュアを乗せてモーター走行させる玩具」であると同時に「スケールモデルとして納得いくまで手を加えられる模型」でもあるのだ。その証拠に、予備履帯やジャッキなどでディテールアップできる「車外装備品セット」が発売されている。

言うまでもなく、モーター走行のギミックはタミヤが最初に発売し、最初にヒットさせた1／35「パンサータンク」を彷彿とさせる仕様だ。フィギュア用の完成品トイの外観に、半世紀にわたる戦車模型の長い歴史が込められた、実に味わい深い製品なのだ。

［廣田恵介］

figma Vehicles Ⅳ号戦車H型（D型改）

発売元：マックスファクトリー
ワンダーフェスティバル2016［冬］にて限定販売
20,000円（税込）

戦車道の「邪道」を描くコミック

ガールズ&パンツァー リボンの武者

MFコミックス（KADOKAWAメディアファクトリー）

『ガルパン』は当初からコミック展開にも積極的だった。TVシリーズの放送開始前後に連載が始まった、作品タイトルそのままの『ガールズ&パンツァー』（才谷屋龍一）と『ガールズ&パンツァー リトルアーミー』（槌居）（以後、コミックタイトルの「ガールズ&パンツァー」は省略）の2作では、前者は原作の展開に沿ったストーリーが、後者は西住みほの小学生時代が描かれている。その次に始まったキャラクターの日常コメディ『もっとらぶらぶ作戦です！』（弐尉マルコ）までがいわば第一波コミック展開といったところで、TVシリーズをベースにそれぞれの漫画家の個性がよく出ているバラエティー豊かなラインナップだった。

TVシリーズの放送終了後、OVA『ガールズ&パンツァー これが本当のアンツィオ戦です！』と『ガールズ&パンツァー 劇場版』の発表とともにコミック展開も新たな段階に入る。第一波に続く形となる『激闘！マジノ戦ですっ!!』（才谷屋龍一）は、前作でアンツィオ戦をOVAに先駆けて作り上げ、カルパッチョのキャラクターも創造した才谷屋氏ならではのスピンオフ作で、本編には登場しないマジノ女学院と大洗女子学園の練習試合が描かれ、『リトルアーミーII』（槌居）では、小学生時代の西住みほの戦車仲間が在学するベルウォール学園の戦車道が描かれる。この、言ってみれば「第二波」となる作品群は、TVシリーズでは描かれなかった学校を描くなど世界観を広げた構成が特徴で、戦車道やその大会についての設定がきっちり構築された上で漫画家がイメージを膨らませることで、アニメとはまた違った面白さを成立させている。

そんな「第二波」コミック展開の本命と呼べるのが『リボンの武者』だ。アニメにもキャラクター原案協力としてクレジットされている野上武志と、設定考証・スーパーバイザーの鈴木貴昭連名による著者名表記は、単なる原作と作画という役割分担に終わらない緊密な制作体制を思わせる。戦車道公式大会には出場していない盾無高校を舞台に、「十トン以下」の小型戦車だけが参加できる「強襲戦車競技（タンカスロン）」と呼ばれる戦車の野試合で戦う戦車道が描かれる。アニメの戦車道大会を正道とするなら、これはいわば「邪道」。このあたりは、本編の設定を手がけている鈴木氏でなければ描けないものといえる。

思えば、本誌Vol.16で鈴木氏に取材を行ったとき、タンカスロンについて結構語っていただいたのだが、この作品を見据えてのことだったのか！と、実際に読んでみて膝を叩いた次第。アニメからゲスト的にキャラクターが登場しているが、中心となるのはオリジナルキャラクターたち。そのことごとくがキャラクターとしても、戦車道に対する姿勢も「濃い」上に、トリッキーで熱い戦車戦が描かれるあたりは本編に共通する面白さがある。

劇場版で、聖グロの新キャラであるローズヒップのクルセイダーや、アンチョビたちのカルロ・ベローチェといった軽戦車たちの小気味良い活躍ぶりが気に入ったのなら、この作品の戦車戦にも熱くなれるはず。いや、実際のところ『リボンの武者』を同じように軽快に動くアニメーションで見てみたいというのが読者としての正直な気持ちだ。重戦車には出せないスピードと、空中戦すらできそうな身軽さ。無限軌道というだけに止まらない自在性など、軽戦車ならではの戦車戦は、まだまだアニメーションで表現できる可能性がたくさんあると思わせてくれる。『ガルパン』好きならぜひとも読んでおきたい逸品だ。鈴木氏による文章ページも設定好きにはたまらんのよ。

ところで、劇場版の戦車戦を見ていて思い出したのが、往年のジャッキー・チェンのカンフー映画。達人同士の技の応酬や、椅子や食器などその場にある道具を戦いに使っていく臨機応変さみたいなところが似ているというか、同種の気持ちよさがあると思う。『リボンの武者』がアニメ化されたあかつきには、こうした面がさらに楽しめそうで、実にワクワクする。

【塩田信之】

ガールズ&パンツァー リボンの武者

1〜3巻まで発売中（2015年1月時点）

漫画：野上武志 × 鈴木貴昭
原作 ガールズ&パンツァー製作委員会

MFコミックス（KADOKAWAメディアファクトリー）

ファンに向けたオフィシャル本気の本作りを見る

月刊戦車道シリーズ
バンダイビジュアル

『ガルパン』ファンならば特に説明の必要もないかもしれないが、「月刊戦車道」はTVシリーズの第1話に登場した架空の雑誌だった。大洗女子学園の大食堂で生徒の誰かが読んでいる姿が確認でき、拡大してよく見ると「徹底検証！チリでパーシングを撃破」や「大特集TKSのすべて」「各国戦車装甲比較検証」「（指で隠れているが、絵コンテによれば）東欧の戦車道」といった、戦車道で扱う実車や戦術について紹介する専門書であることがわかる。カラーページが多いと思われる中綴じのグラフ誌で、創刊当初から月刊ペースとは限らないものの、通巻三二号とあることから、少なくとも26年以上刊行が続いている歴史ある雑誌ということもうかがえた。

そんな「月刊戦車道」を現実に作ってしまったのが、バンダイビジュアルが発行する『月刊戦車道 第63回 戦車道全国高校生大会 増刊号』および『同総決算 特別号』だ。アニメで描かれた戦車道全国高校生大会を特集した増刊号という体裁で、月刊ではないものの、増刊号が全6号、特別号は春に2号目の発行が予定されている。増刊号では大会参加校を紹介している他、設定考証・スーパーバイザーの鈴木貴昭氏による聖グロの試合模様を小説化した「聖グロリアーナ女学院、戦いの軌跡」をはじめ、大洗女子の日常風景を描いた「大洗女子チームの日常」や「不肖・秋山優花里の戦車講座」など描き下ろしイラストも入った読み物記事が多い。これは第1話に映った表紙にも「高校選手権大会レポート」という見出しがあることから、特集増刊が実際に出たらこんな記事があるだろうというバーチャル感ある構成だ。大会参加校紹介は、アニメではトーナメント表にしか名前が出ていなかった学校についても詳しく記されているので作品世界観が広がるし、他には『ガルパン』のイベントレポートや関係者のインタビュー記事なども掲載されている。

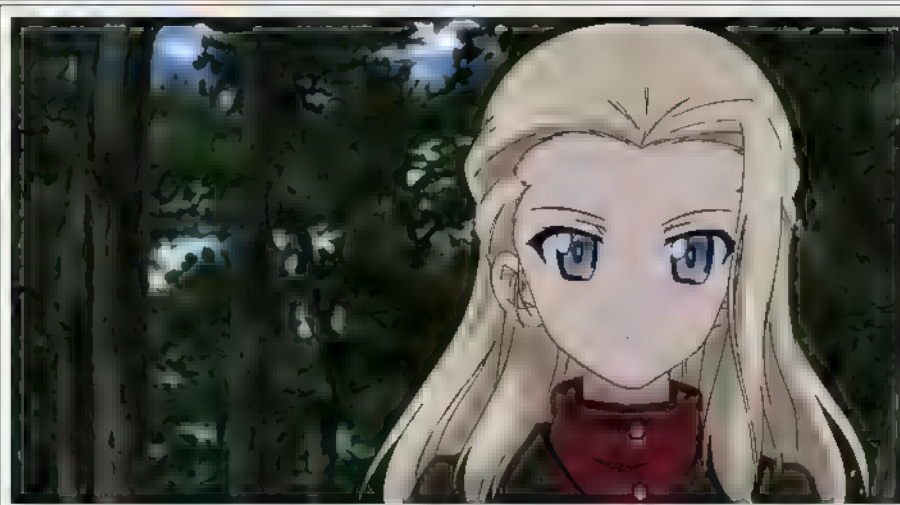
特別号は「総決算」とある通り、全国高校生大会の全試合について、戦力分析のグラフや地図を使った戦術解析を行うことで、試合の経過や勝敗を左右したターニングポイントがどこにあったのかまで解説されている。大会の15試合すべてが網羅されているので「ヴァイキング水産高校対コアラの森学園」といったアニメでは学校名しか登場しなかった組み合わせの試合も解説されている本シリーズならではのマニアックな仕様がうれしい。例えば、一回戦で行われた「黒森峰対知波単」は黒森峰の圧勝だったわけだが、知波単の圧倒的劣勢の中、突撃が行われた様子がわかる。OVAで描かれた対大洗女子戦で虎の子のP40重戦車を披露したアンツイオ高校が、一回戦の対マジノ女学院戦ではP40を使わず、CV33で撹乱して相手フラッグ車のみを撃破した試合も興味深い。聖グロやプラウダがともに一、二回戦を突破し、プラウダが大洗女子と雪中の準決勝戦を行っていた頃、聖グロは黒森峰とどんな戦いを行ったのかが解説されていたり、劇場版初登場の継続高校が一回戦の青師団高校を奇襲で攻め落とした後、二回戦で黒森峰相手に健闘していたことなど、知っておくと劇場版の見方がちょっと変わってきそうな情報も含まれているので、ただの大会記録とあなどることはできないのだ。その他、「不肖・秋山優花里の戦車講座」や、アニメ関係者だけでなく『ガルパン』のキーパーソンへのインタビューも掲載されている。

増刊号は1号あたりA4サイズオールカラーで48ページ、特別号は60ページに情報がびっしり詰め込まれた実にディープな『ガルパン』専門誌で、『ガルパン』Blu-ray初回限定版に付属していた読み応えのあるブックレットを楽しめたファンならこちらも楽しめることは確実。2015年12月現在で『月刊戦車道』は増刊第1、4、5号が完売。バンダイビジュアル公式ショップサイトで通販を受け付けている他、大洗のまいわい市場でも店頭在庫分のみ購入可能となっている。特別号2は公式ショップサイトで予約販売が行われるので「バンダイビジュアルクラブ」を要チェックだ。

【塩田信之】

月刊戦車道
増刊号
第1号～第6号
各1,620円(税込)
※2015年12月現在、第1号と第4号と第5号は完売。バンダイビジュアル公式ショップサイトまたは大洗まいわい市場、江口又新堂の店頭在庫のみ購入可能。

月刊戦車道
特別号1
第63回
戦車道全国高校生大会
総決算号
2,160円(税込)
※完売。特別号2が今春発売予定。

特別講義

戦車道ロシア語講座

**戦車道には言語の知識も必須!?
いつでもプラウダとチームが組めるよう
ロシア語の基礎を学んでおこう!**

（構成・文／浅野健司）

プラウダ高校のノンナやクラーラが使用するロシア語は、主にユーラシア大陸の北東側、旧ソビエト連邦圏を中心とした広大なエリアで使用されている言語だ。その成り立ちには諸説あるが、東スラヴ人が使っていた「古東スラヴ語」が源流という説が有名である。その後、モスクワ大公国が成立し、この国の公用語がロシア語に発展したといわれている。ヨーロッパでは最も母語話者数が多い言語であり、第二言語としての話者数も含めると、世界でも有数の使用者がいるといわれているのだ（ちなみに第3位はヒンディー語）。

筆記にはキリル文字が使用され、これはギリシア文字をもとに作られたといわれている。同様にギリシア文字から発展したとされるラテン文字と類似した部分も多いが、形が似ていても発音が違ったり、発音が似ているのに文字の形が違うことも多い。

ロシア語で使用されるキリル文字は、下記の表にある三十三字だ。単語などで各文字の発音を辿ると、ロシア語の発音ニュアンスをなんとなく感じられるのではないだろうか。発音としては、日本語の高低アクセントとは異なる〝強弱アクセント〟であり、アクセントのある音は長く、強く発音されるのが特徴だ。

こうして書くとなじみがないように聞こえるが、日本とは決して遠い地域ではないだけに、外来語として溶け込んでいる言葉も多い。食べ物であればイクラやウォッカ、動物のセイウチ、軍事用語のトーチカ、資金を募るという意味で使われるカンパもロシア語の〝カンパニア〟が語源になっている。また特に地理的関係が強い北海道では、ロシア語の授業がある高校もあるそうだ。

ともあれ、蝶野教官のように言うなら「なにごとも実践」。実際にノンナたちが交わしていた会話を参考にしながら、ロシア語がどんなものかを学んでみよう！

▲色がついているところがロシア語を公用語とする地域。赤は頻繁に利用されている地域、オレンジが一部で使用されている地域。こうしてみるとかなりの範囲だ。

キリル文字表

大文字	小文字	読み
А	а	ア
Б	б	ブ
В	в	ヴ
Г	г	グ
Д	д	ドゥ
Е	е	イエー
Ё	ё	イヨー
Ж	ж	ジュ
З	з	ズ
И	и	イー
Й	й	イ
К	к	ク
Л	л	ル
М	м	ム
Н	н	ヌ
О	о	オ
П	п	プ
Р	р	ル（巻き舌）
С	с	ス
Т	т	トゥ
У	у	ウ
Ф	ф	フ
Х	х	クフ
Ц	ц	ツ
Ч	ч	チ
Ш	ш	シ
Щ	щ	シシ
Ъ	ъ	（硬音記号）
Ы	ы	ウィ
Ь	ь	（軟音記号）
Э	э	エ
Ю	ю	ユー
Я	я	ヤー

【挨拶・返答】★ カチューシャによる指令を読み解くノンナとクラーラ

クラーラ　「То есть,исход битвы решится на этом поле для гольфа?」
(このゴルフ場で一気に決着をつけるということですか?)
ノンナ　「Да,хорошо,если всё получится.」(はい、うまくいけばいいのですが)
カチューシャ「ノンナ、クラーラ！日本語で話しなさいよ!」
クラーラ　「Что?」(はい?)

解説 エキシビション戦の冒頭、ゴルフ場で交わされた会話がこちら。"はい"は「Да」(ダー)、"いいえ"は「Нет」(ニェット)という。その他に挨拶として、"おはよう"は「Доброе утро.」(ドーブラエ　ウートラ)、"こんにちは"は「Здравствуйте」(ズドラーストヴィチェ)、"こんばんは"は「Добрый вечер.」(ドーブルイ　ヴィエーチル)。なお「Что?」(シトー)は英語で言う「Pardon」に近く、"なに？""もう1回"などのように聞き返す際に使用する。

【名前】★ カチューシャを守るため大学選抜チームに立ち向かうクラーラ

ノンナ「Клара, неделай глупостей!」(無茶ですクラーラ)
ノンナ「Если ты сделаёшь это,Катюша тебя разлюбит!」(そんなことをしたらカチューシャに嫌われますよ)
クラーラ「Если мы прорвёмся,то пусть разлюбит, это неважно!」
(この状況を打破できるのなら嫌われて結構)

解説 自らの身を挺してカチューシャを守ろうとするプラウダの面々。その姿に涙を禁じ得ない名シーンだ。日本人の名前をキリル文字にする場合は、五十音に対応した表記方がある。「あ(а)」「い(и)」「う(у)」「え(э)」「お(о)」を基本に、か行はк、さ行はс、た行はт、な行はн、は行はх、ま行はм、や行はй、ら行はрを先頭に加える。その他は「わ(ва)」「を(о)」「ん(н)」だ。したがって、みほであれば「михо」、沙織であれば「саори」となる。

【数字】★ 試合後の温泉で肩までつかって100を数える

クラーラ「один два три четыре …」(1、2、3、4…)

解説 湯船からすぐ出ようとするカチューシャを、100まで数えてからとノンナがたしなめる微笑ましいシーン。それぞれの読みは1が「один」(アジン)、2が「два」(ドゥヴァ)、3が「три」(トゥリー)、4が「четыре」(チィトゥィリ)。以下、5が「пять」(ピャーチ)、6が「шесть」(シャスチ)、7は「семь」(スェーミ)、8は「восемь」(ヴォースィミ)、9は「девять」(ヂェーヴィチ)、10は「десять」(ヂェーシチ)と続く。

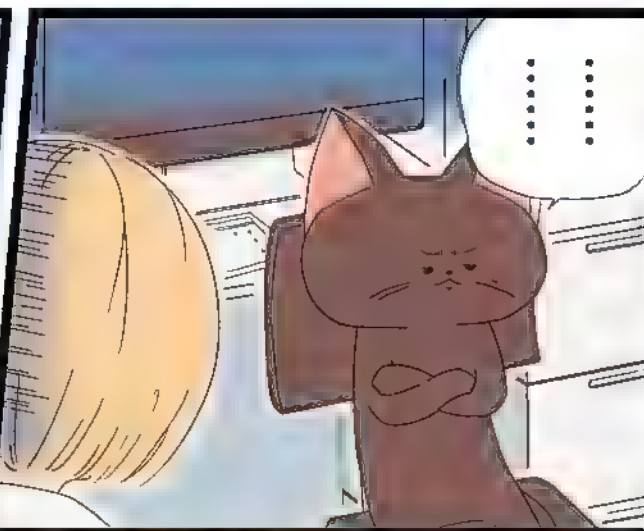
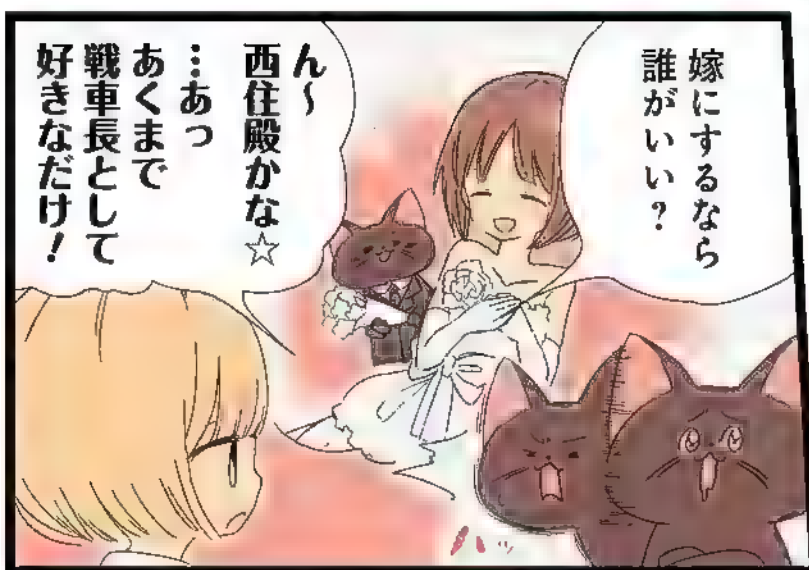
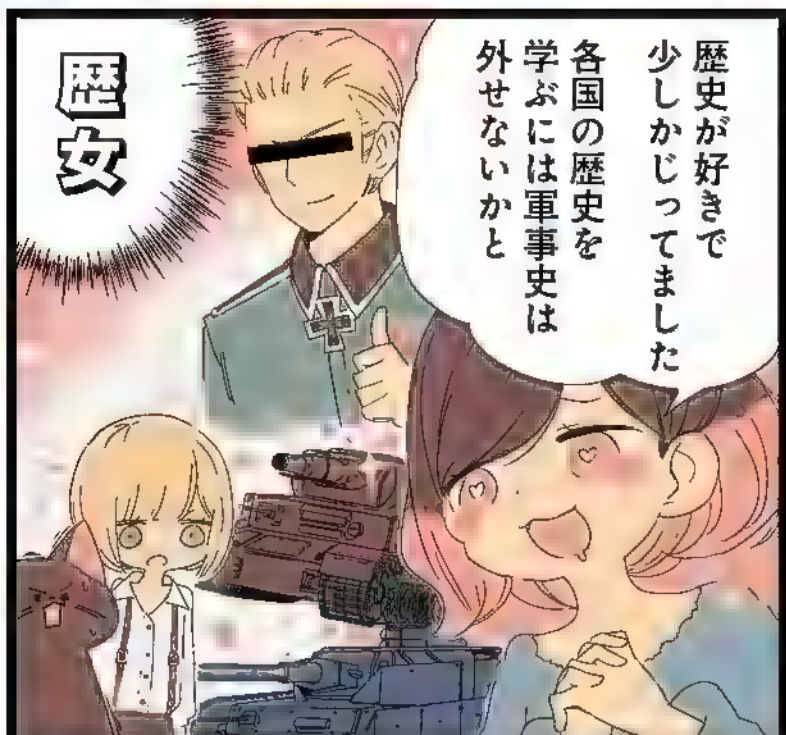
【戦車】★ OY防衛線にてⅣ号の奇襲に備えるふたり

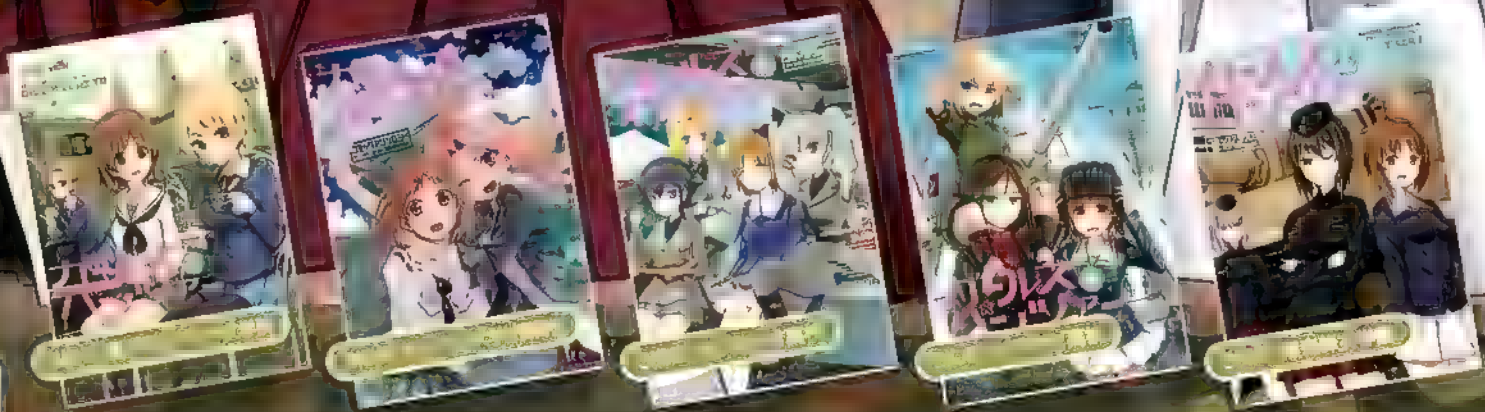
クラーラ　「Может ли быть такое,что Четвёртый зайдёт на Черчилль сзади?」
(Ⅳ号、今のうちに回りこんでチャーチルの背後を突くということはありませんか?)
ノンナ　「Думаю да, Михо на такое способна, Клара?」(みほさんならありえますね、クラーラ)
カチューシャ「ちょっとあなたたち！日本語で話しなさいよ!　ノンナ、先鋒」
ノンナ　「はい。Прикрой Флаг, пожалуйста!」(フラッグ車の護衛、よろしく)
クラーラ　「Поняла!」(了解)

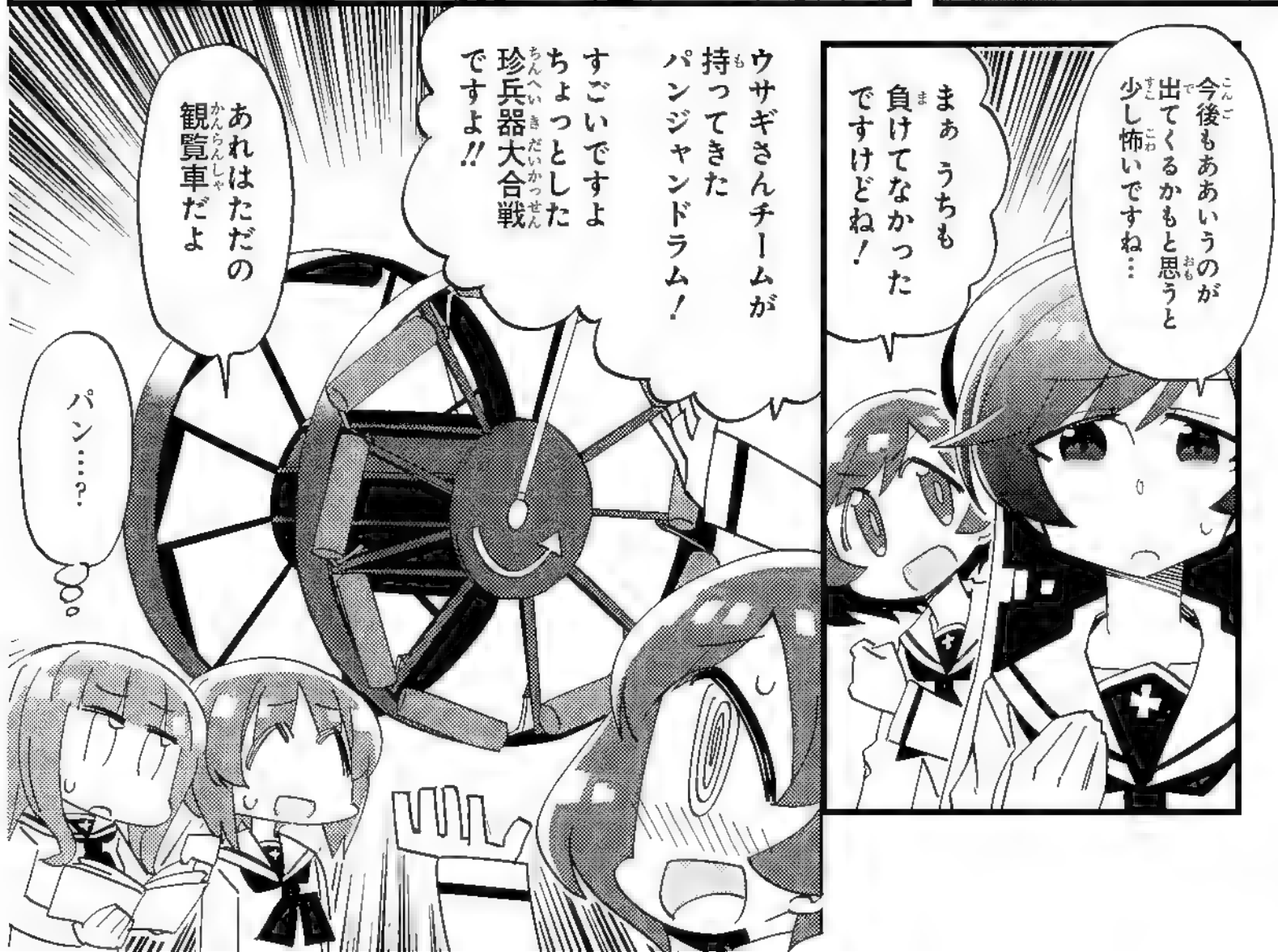
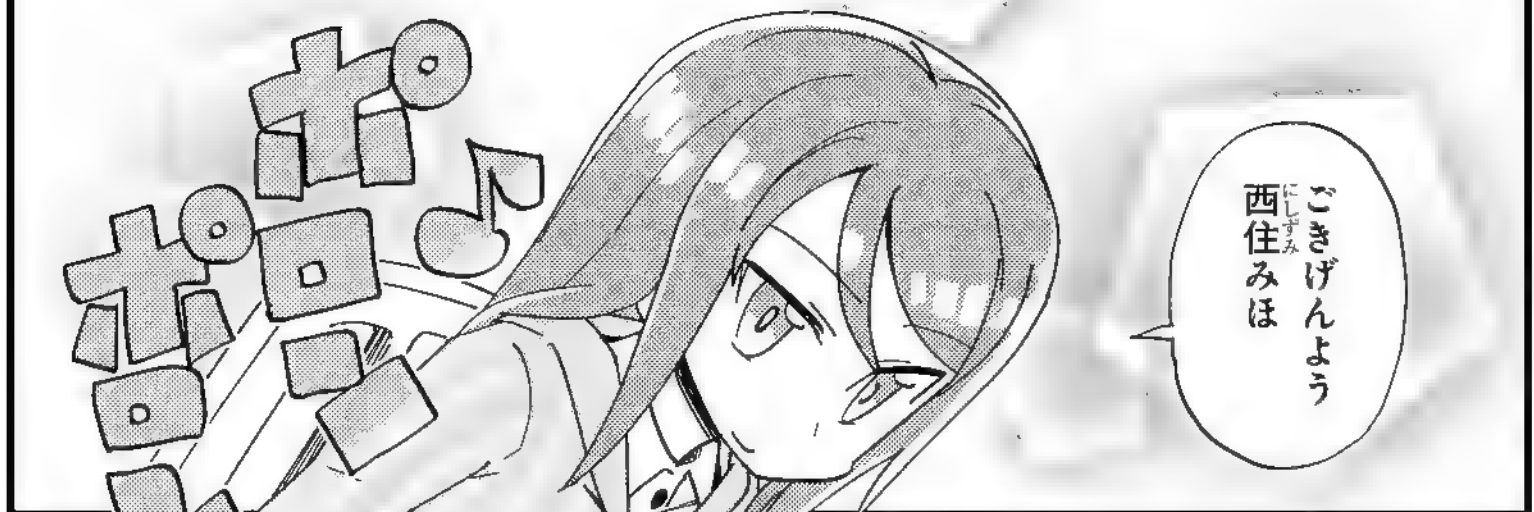
解説 エキシビション戦で足止めをくい、みほたちの奇襲があるのではと警戒する会話。フラッグ車でありダージリンが搭乗するチャーチルは、英国元首相のウィンストン・チャーチルがその由来。彼の名をキリル文字で表記すると「Черчилль」になる。「Четвёртый」は"第四の"という意味であり、みほの乗るⅣ号を指す。ちなみにプラウダ高校が保有する重戦車IS-2は旧ソ連の書記長ヨシフ・スターリン(Iosif Stalin)のイニシャルに由来するが、ロシア語での表記は「Иосиф Сталин」となり、同戦車も「ИС-2」と表記。また「Joseph Stalin」と表記する国では「JS-2」と呼ばれることもある。

嫁にするなら西住姉殿があくまで戦車長として好きです（編）

ちかちか たるとたたん

tica85 bookstores

キャラも戦車もストーリーもすべて楽しめる、ガルパンはいいぞ

ガールズ&パンツァー
コミックアンソロジー
ライバル校にスポットを当てたコミックアンソロジーシリーズ大好評発売中!!
待望の劇場版登場校もシリーズ刊行決定!!
シリーズ各校とも続々重版中!
各定価:本体843円+税
DNA media comics
©GIRLS und PANZER Projekt

諸君!!
劇場版公開記念パーティーへようこそ!
今日は存分に飲んだり騒いだり食べたり踊ったりしてくれ!!
祝☆劇場版公開
あの…劇場版ってなんですか?
まぁなんかそーいうメタい感じなんでしょ
メタ?
突撃!隣のアンツィオ祭り
みずみ
ていうかちゃっかり出店で稼ぐ気満々みたいなんですが
むっそういうことか…
このう売り上げでP40が増えたりしたらたまらんぞ
東ローマ帝国
KEBAB
ケバブ
udon
まぁ所詮アンツィオだし大丈夫でしょ
なはは
聞こえてるんだが!?

ゴゴゴゴ
それにしてもこの間の試合はすごかったですねぇ
まさか大学選抜チームがカールまで持ち出してくるとは！
かわいい顔して容赦ないよね島田流
とはいえ600ミリ砲の生砲撃が見れてうれしかったり…
いや～いい物が見れました
大洗女子の存続がかかってたんだけど
あれって一応時速10kmで自走できるんだって
あの試合の直前に使用が認められたんですよね
今後もああいうのが出てくるかもと思うと少し怖いですね…
まぁうちも負けてなかったですけどね！
ウサギさんチームが持ってきたパンジャンドラム！
すごいですよちょっとした珍兵器大合戦ですよ!!
あれはただの観覧車だよ
パン…？

スーパーギャラクシーで来た
サンダースも来たわよ！
ケイさん！
なんでわざわざ輸送機で？
最近作ったこれを自慢したくて
ドーン
今すぐ持って帰ってください!!
うわー TV-1ですよこれ
原子力ですよ原子力！
優花里さん離れて！
HAHAHA
ノープロブレム！中身はガスタービンエンジンだから
レプリカですか？
ゴゴゴゴゴ

ごきげんよう
西住みほ
ポロロン♪
ポロロン♪
あっ
継続高校の…
ミカだよ
アキだよ
ポロ〜
君の戦車道は
実におもしろい
いずれは
手合せ
願いたいね
はい
是非！
そのときは
うちのクリスティー式で
ボッコボッコに
ジャーンジャーン
ははは
人生
ミカちょっと
うるさい!!

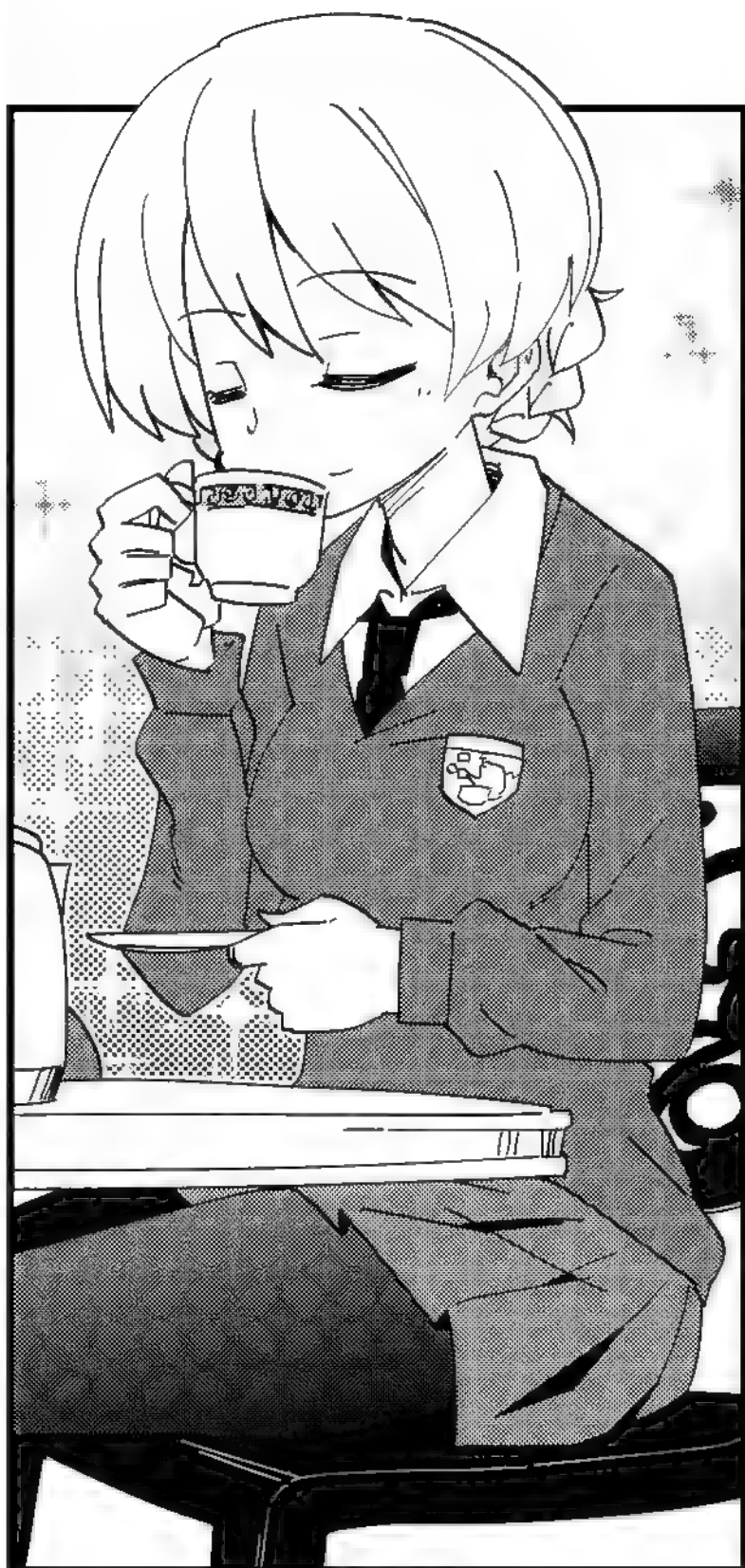
こらー
お前らぁ!!

宴の席なのに
なに優雅に
お茶してるんだ!

なぜもっと
騒がない!?

その高そうな
テーブル
わざわざ
持ってきたん
すか～?

ムキー

それが私たちの
流儀でしてよ

どいつも
こいつも
私を馬鹿に
しすぎ
じゃないか!?

なんでピロシキがないのかしら
モッチ
モッチ
でもおいしいわねこれ
カチューシャさん！
ペラペラペラ
挨拶くらい日本語でしなさいよクラーラ！
先日の試合は囮まで務めてもらっちゃってすみません…
カチューシャのためにしたまでです
なんかドラマチックでしたね～
急に雨まで降ってきたりして
あれはそういう演出です
オイ
演出とか言うな!!
そんなことよりサイズの合わない大洗女子の制服を着たら
カチューシャさまがかわいらしくてですね
オイ
なんでそういうことだけ流暢に日本語なのよ!?

西住殿おおお!!
ブンブンブンブン
我々知波単学園も遊びに馳せ参じました!!
あはは
うるさい連中ね
西隊長!
もうお腹ペコペコであります!
突撃の許可を!
よし!
全員 目標 料理に向かって――
吶喊
あれはもう病気ね
ズドドドドドド

ジロー
……
お前の周りにはいつも仲間が集まる
みほ…
私の元から巣立っていくお前を見てると
少し寂しいぞ
フッ
お会いにならなくてよいので？
必要ない！
帰るぞ!!
おしまい

命捧げて
出てきた身ゆえ
死ぬる覚悟で
啖呵すれど
武運拙く
討死にせねば
義理にからめた
傭兵部隊

花と散る

そろりそろりと
頸締めかかる
どうせ生きては
還らぬ積り

HRD(ハラダ)

小隊(しょうたい)ー
止(と)まれっ!

突撃いいい!!

ダダ

のわーっ!?

びっくりしたー！

さ・さーて
今日のお弁当はどうかな…

突撃いいいい!!
うわぁあああ!?

ま…まて!!
ピタッ
食べるのは乾杯が終わってからだ!!

よしみんな飲みものは持ったな！
それでは！
われら知波単学園の繁栄を祈願して…

かんぱ…
カパ
突撃いいいいいいい!!!
いやそれはおかしいだろ!?

ちょっとまて！さっきからどうしたんだいったい!?
えっ突撃は我ら知波単の伝統ではないですか
いくらなんでも多すぎるだろ!?

そんな…これでも我慢しているんですよ!?
私たちの勝率が上がらないのはこれが原因かもしれないな

うーんどうしたものか…

えー
宴もたけなわではあるが

今から我慢大会を開催しようと思う!

我慢大会ですか?
そうだ!
いくら伝統とはいえ我々は突撃が多すぎる!
…と思う!!

忍耐力を養うために突撃したくなるものを見せていくぞ!

まずは…
ゴーゴーサンダース!
これだ!

さあ みんな我慢できるか!?

と…
と……

突がりません…
勝つまでは…!!
えっ
泣くほど!?
突がるって何!?

その後も
熾烈な突我慢は
続いた…
突撃ラッパ
SALE
バーゲン
スイーツ
食べ放題
売
となりの○ごはん
ハワイ帰りの芸能人
WAIKIKI
しかし一つ また一つと
襲いかかる
突誘惑に耐え
なんとか乗り切って
いったのだった

はぁ…
はぁ…

よし…みんな忍耐力がついてきたな…
はい!!

次が最後の試練だ これを乗り切ることができれば
おお〜っ!!
我ら知波単学園が錦を飾る日も遠くないだろう

しかし…最後は私も耐えられるかどうか…
それほどの猛者だ

皆 心してかかれ!
バッ

いざ!!

突撃いいい♡

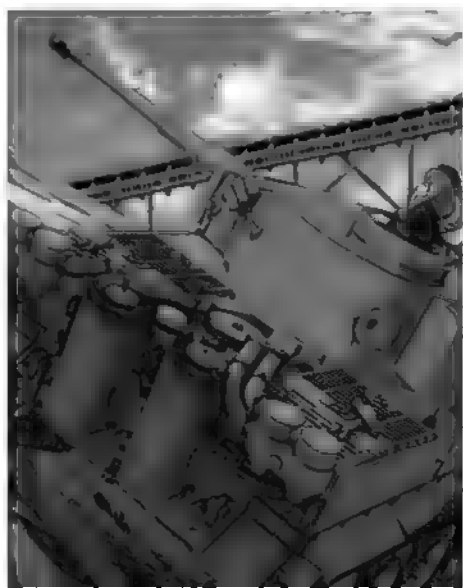
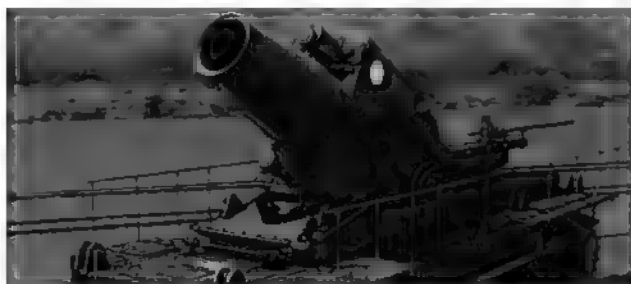
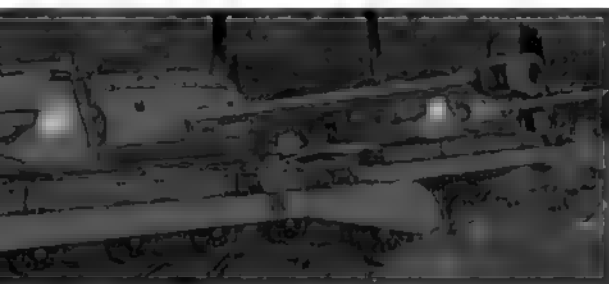
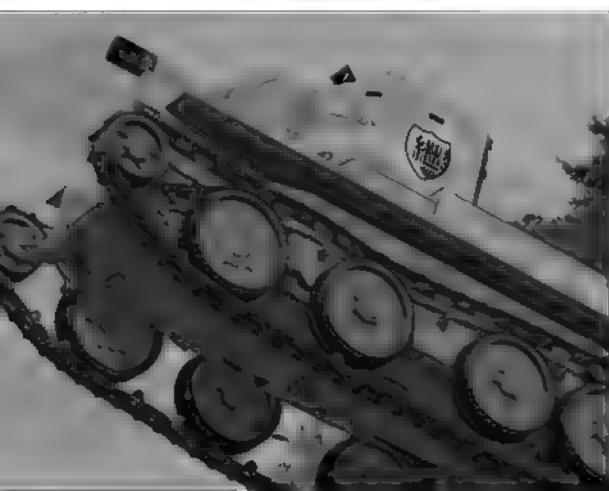
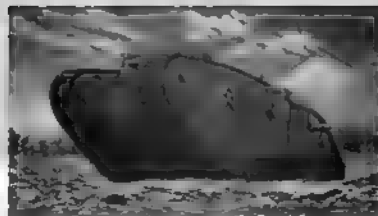
勝てないよ
かわいいものには
女子だもの
―西 絹代―

終劇

特集

ガルパンで学ぶ 第二次世界大戦 WWⅡの戦車たち

『ガールズ＆パンツァー』における戦車道では、競技に使用可能な戦車は「第二次大戦の終戦までに、戦線で活躍または設計が完了し、試作されていた車輌」であると規定されている。第二次大戦では、歩兵を援護するための車輌という位置付けから戦車の進化が始まり、ドイツ軍による電撃戦を経て、戦車の運用思想が大きく変化した。短期間に多種多様な戦車が現れ、進化していったのである。その一方で、戦車の発展は、国による思想や工業力の違いで、同じ時代でもまったく違う方向に進化するなど、バリエーションの豊さにも特色がある。ここでは、そんな第二次大戦で活躍した各国の戦車の進化・発展史を紹介していこう。

（文／石井 誠、眞島正晃）

ドイツが開発した、装甲で車体を覆いつつも、7方向に向けて攻撃が可能なA7V戦車。こうした試行錯誤を経て戦車は進化していった。

世界で初めて実戦に投入された、イギリスのMk-Iの発展型である、Mk-IV戦車。武装の違いで雄型と雌型が存在する。

WWII以前の戦車史

第二次大戦において、戦車は新たな発想と運用によって爆発的な進化を遂げた。しかし、機械駆動による近代戦車そのものは、第二次大戦から遡ること20年ほど前の第一次大戦から運用が始まっている。戦車同士による制圧戦がメインとなる第二次大戦とは異なる、近代戦車の始祖とその運用、そして第二次大戦の戦車につながる進化をたどっていこう。

1914年から1918年にかけて行われた第一次大戦当時は、機械的な技術が未熟であり、戦いの主役は歩兵であった。そのため、陣地に歩兵を配置し、守るほうも攻めるほうも塹壕を掘り、相手の戦力を削いだほうが戦線を進めて陣地を拡大するという戦い方をしていた。つまり、塹壕に隠れた敵兵をいかに効率良く倒し、敵陣へと切り込んで行くかが戦いを左右するポイントとなっていた。しかし、塹壕戦は、戦況が膠着することが多く、戦い自体が数ヶ月に及ぶこともあった。

そうした状況を打開するために、「歩兵を守りながら、塹壕を越えて行く兵器」というコンセプトで生まれてきたのが戦車だ。この地上用の近代兵器の先駆けを作り出したのは、先進資本主義国家のイギリスだった。タイヤを装着した車輌では、塹壕にはまって動けなくなってしまうことから、スピードは遅いものの走破性の高い履帯（キャタピラ）によって移動する方式を採用。また、移動しながら歩兵の盾となる必要があるため、車体全体を装甲で覆うような形状が模索された。さらに、敵兵を倒すために行動する自軍の歩兵を援護するための砲が装備されることによって、近代戦車の基本が固まっていった。

イギリスでは海軍主導で「陸上艦（ランドシップ）」と呼ばれる形で開発が進められ、1915年に攻撃力を持たない戦車のベースとなる車輌が完成する。その後、より移動に際して効率のいい形状などが模索され、世界初の実戦に参加した戦車Mk-Iが1916年に登場。菱形の車体の両脇に巨大な履帯が配置され、側面に火砲を装備した兵器は、歩兵を守りながら進撃し、大きな戦果を挙げることになる。

ちなみに、イギリスは戦車を開発し始めた際に、秘匿名称として「水運搬車（Water Carrier）」を使用していた。そのため、水槽＝タンクと呼ばれたことがきっかけとなり、その後、戦車は「タンク」と呼称されるようになったのだ。

第一次大戦のイギリスの戦車による戦果は、たちまち欧州各国に影響を与えることになる。当初、戦車の役割は塹壕を越えることを主眼としていたが、競合する相手が出てくることで、武装化に拍車がかかるようになった。

ドイツはさまざまな方向に攻撃を可能とする砲を車体に複数取りつけた車輌を開発。フランスは進行方向に大打撃を与えるような戦車の開発を行っていた。その中でその後の戦車史に大きな影響を与える構造をフランスが発明する。それは砲を回転させ、さまざまな方向に向けることができる「旋回砲塔」の採用だった。旋回式の砲塔を配置することで、全方位への砲撃が可能となったのだ。旋回式砲塔は、1918年に誕生したルノーFTで導入され、戦車開発にさらなる拍車をかけていく。

ルノーFTは、アメリカ、ソ連、イタリアなどが購入し、各国で研究発展。その後、戦車の進化は、旋回式砲塔を多数搭載した大型の多砲塔重戦車と機動性を重視した豆戦車や軽戦車の開発という2極化を迎えることになる。しかし、どちらも対戦車戦は重視しておらず、あくまで地上での戦闘の中心は歩兵であった。しかし、ドイツがヨーロッパ侵攻の際に戦車の機動性を活かした「電撃戦（ブリッツクリーク）」を行い、戦車同士の戦いを重視し始めたことから、戦車史は新しい時代を迎えることになるのであった。

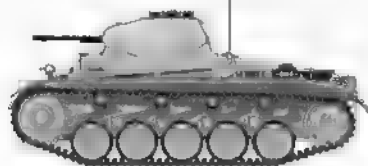
ドイツ戦車開発史

Deutsches Reich 01

I号戦車
II号戦車
III号戦車
IV号戦車
V号パンター
VI号ティーガーI
VI号ポルシェティーガー
VI号ティーガーII

ドイツ軍の戦車は、いわば「最強志向」の産物だ。開戦当初こそ攻・走・守のバランスを重視していたが、やがて相次ぐ敵の新型撃破に血道を上げはじめ、その代償として生産性が悪化。「戦闘」では無敵でも「戦争」に勝てない布陣となってしまったのである。

I号戦車

生産技術の習得と乗員の訓練用に開発された、小型の習作。だが、主力であるIII号及びIV号戦車の開発遅延によって、大戦初期には実戦にも投入された。

II号戦車

III号とIV号の不足を補うべく、訓練用と実戦用を兼ねて開発。車体こそI号より大きいが戦車砲は持たず、当時としても力不足だった。

III号戦車

トーションバー式サスペンションや3人乗り砲塔など、後の標準を先取りした初期主力。だが、生産の遅れが響き、あっという間に旧式化してしまった。

IV号戦車

火力支援用に開発されたが、長砲身へ換装可能な設計だったため、III号に変わって事実上の主力に。改修を繰り返しながら約11000輛が生産された。

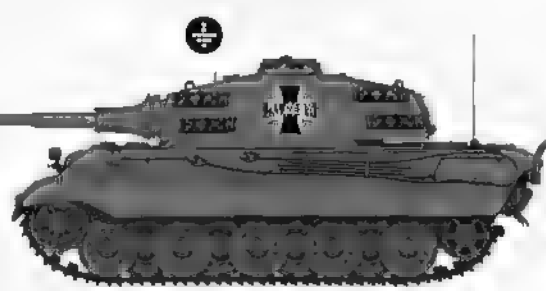
V号パンター

V号の名に反してティーガーIより後発。ソ連の新型に歯が立たなかった「T-34ショック」を受け、最新技術を惜しみなく投入した。約6000輛が生産。

VI号ティーガーI

良くも悪くもドイツ軍を象徴する戦車。その火力と装甲で終戦まで無敵と恐れられたが、生産コストが非常に高く、僅か1355輛しか生産されなかった。

VI号ポルシェティーガー

ティーガーIと競作された試作戦車。モーター駆動という先進的な設計だったが、当時の技術レベルが追いつかず、トラブルが続出して不採用に。

VI号ティーガーII

敵戦車のさらなる高性能化を恐れ、無敵のティーガーIを強化。最強の重戦車に仕上がったものの、故障や燃料不足で投棄された車輌も少なくなかった。

Deutsches Reich Deutsches Reich Deutsches Reich 01

Ⅱ号戦車

低性能の「場つなぎ」ながら電撃戦で大活躍

第二次大戦の開戦前、主力であるⅢ号及びⅣ号戦車の開発遅延に業を煮やしたドイツ軍が大量生産した軽戦車。訓練用だが、ある程度の実戦能力も持つという、言わば「場つなぎ戦車」だったのだが、榴弾も発射可能な20mm機関砲は歩兵の支援に向いており、足回りも軽快。おかげで開戦当初の電撃戦では、多くの損害を出しながらも事実上の主力として活躍した。Ⅲ号とⅣ号の生産が軌道に乗ったあとも、偵察任務などに使用されている。西住家の自家用戦車は、装甲などを強化した最後期のF型。

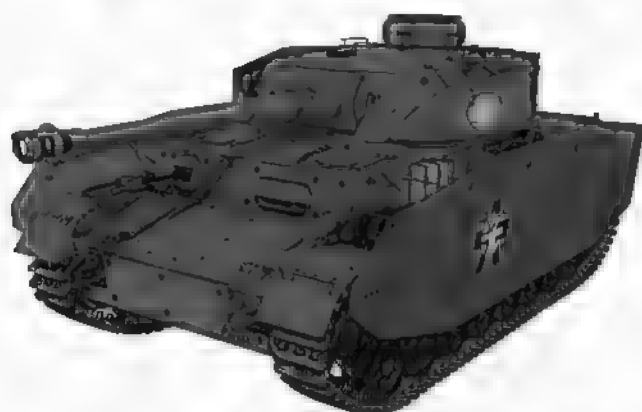
DATA Ⅱ号戦車F型

乗員 3名

重量 9.5t　全幅 2.22m
全長 4.81m　全高 2.15m
車体長 4.81m　主砲 55口径2cm機関砲
装甲 5〜35mm

Ⅳ号戦車

改修を重ねて戦い抜いた戦車部隊の中核

第二次大戦の主力として開発されていたⅢ号戦車を支援するべく開発された中戦車。だが、Ⅲ号戦車は開戦の時点ですでに旧式化しており、代わって車体設計に余裕のあったⅣ号が、事実上の主力を務めることとなる。その結果、改良に次ぐ改良が施され、終戦まで生産は継続。ドイツ戦車中最大の生産数を誇り、「戦車部隊のワークホース」と呼ばれた。H型は事実上の最終進化型で、火力、装甲、足回りが初期型とは別物。新鋭戦車には及ぶべくもなかったが、終戦までドイツ戦車部隊の屋台骨を支え続けた。

DATA Ⅳ号戦車H型

乗員 5名

重量 25t　全幅 2.88m
全長 7.02m　全高 2.68m
車体長 5.92m　主砲 48口径7.5cm戦車砲
装甲 10〜80mm

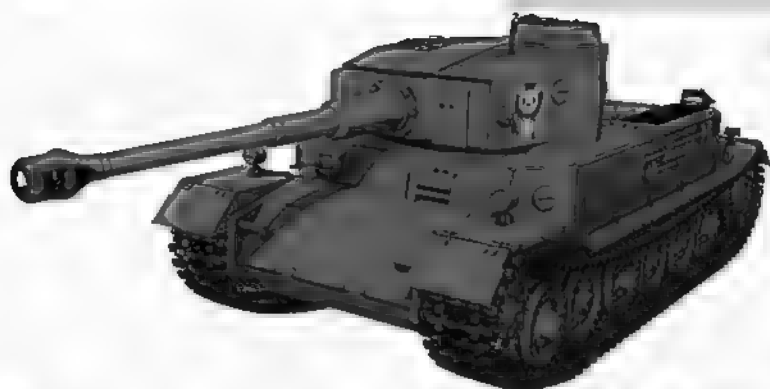
Ⅴ号戦車パンター

敵すら羨む性能を誇った珠玉の中戦車

大戦後期におけるドイツ軍の主力中戦車。「T−34ショック」の影響を顕著に受けており、避弾経始を取り入れた傾斜装甲をはじめ、旧来のドイツ戦車に比べて進歩的な設計思想に基づいていた。そのぶん初期不良には泣かされたが、性能自体は攻・走・守のすべてにおいて連合軍主力戦車を凌駕しており、正面切って戦えたのはIS−2などごく僅か。おかげでソ連軍では、鹵獲車輌が戦功に対する褒章とされていたほどである。ただ、その代償として大量生産が難しかったため、戦局を覆すには到らなかった。

DATA パンターG型

乗員 5名

重量 44.8t　全幅 3.43m
全長 8.86m　全高 2.98m
車体長 6.88m　主砲 70口径7.5cm戦車砲
装甲 16〜110mm

ポルシェティーガー

発想に技術が伴わなかった早すぎた失敗作

ティーガーⅠとの競作に破れた試作戦車。自動車で有名なポルシェ博士の設計で、エンジンで発電してモーターで駆動するという、極めて珍しい機構を持つ。大重量に耐え兼ねてよく壊れる機械式変速機を不要とする工夫だったが、いざ試作してみれば普通の戦車よりよく壊れ、挙げ句の果てには火を噴く始末で、結局は数輌が実戦投入されるにとどまった。もっとも、生産済みの車台を流用した重駆逐戦車エレファントは操作性に対する評価も低くなく、故障も少なくなかったというから、発想自体は鋭かったのかもしれない。

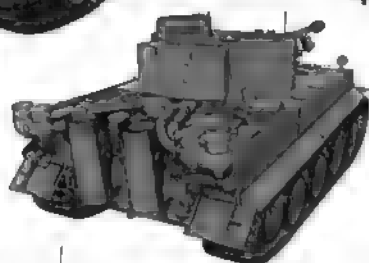
DATA ポルシェティーガー Vk4501(P)

乗員 5名

重量	57.0t	全幅	3.38m
全長	9.34m	全高	2.80m
車体長	6.70m	主砲	56口径8.8cm戦車砲
		装甲	25～100mm

ティーガーⅠ重戦車

幾多の伝説をその身にまとう無敵の最強戦車

大戦期ドイツを象徴する重戦車。初期のフランス戦で英仏の重戦車が撃破困難だったことを受け、火力と防御力に特化した設計となっており、ほとんどの敵戦車をアウトレンジから撃破可能な8.8cm砲と、１００mmに及ぶ正面装甲を有する。「１輌で50輌の敵戦車と戦い22輌を撃破した」「25発の砲弾と地雷３個を喰らっても自力で生還した」など、その強さはもはや伝説的で、敵兵に「ティーガー恐怖症」すら引き起こした。故障が多く整備も大変で、機動性と生産性が低いのだけが欠点。

DATA ティーガーⅠ

乗員 5名

重量	56.90t	全幅	3.705m
全長	8.45m	全高	3.00m
車体長	6.316m	主砲	56口径8.8cm戦車砲
		装甲	25～100mm

ティーガーⅡ重戦車

無敵の虎すら凌駕する大戦期の絶対王者

無敵を誇ったティーガーⅠの更なる強化型。ただでさえ強力だった8.8cm砲を延長したことで、あらゆる敵戦車を一方的に撃破でき、パンター譲りの傾斜装甲は正面から撃ち抜かれた記録が一切ないという、正真正銘の無敵戦車である。その代償として慢性的な出力不足と故障に悩まされたが、乗員と整備兵の努力で稼働率は低くなかった。機動性はティーガーⅠに輪をかけて低いが、幸か不幸か投入当時のドイツには攻勢に出る余裕がすでになく、進撃速度が問題とならない防衛戦では真価を発揮したという。

DATA ティーガーⅡ

乗員 5名

重量	69.80t	全幅	3.75m
全長	10.28m	全高	3.09m
車体長	7.26m	主砲	71口径8.8cm戦車砲
		装甲	40～180mm

eutsches Reich Deutsches Reich Deutsches Reich

イギリス戦車開発史

British Empire 02

◉巡航戦車カテゴリー
巡航戦車Mk-I～MK-Ⅳ
巡航戦車Mk-Ⅴカヴェナンター
巡航戦車Mk-Ⅵクルセイダー
巡航戦車センチュリオン
◉歩兵戦車カテゴリー
マチルダⅡ
バレンタイン
チャーチル

第一次大戦で塹壕を越えて歩兵を防護する能力に特化した、近代戦車の礎を築いたイギリス。第二次大戦においては、速度を犠牲にして攻撃力と防御性能を高めた歩兵戦車と、速度を活かして偵察や追撃を行う巡航戦車の2系統で戦車開発を進めていく。

◉巡航戦車カテゴリー

第一次大戦後、イギリスは機動性を重視した小型戦車を生み出す。巡航戦車とは、それを発展させ、かつての騎兵に代わって追撃や長距離偵察を行う戦車のことだ。

巡航戦車Mk-I～ MK-Ⅳ

中戦車として開発されたMkⅠをベースに発展。大型転輪やスプリングを用いたクリスティ式サスペンションを採用するなど機動性を向上する改良が施された。

巡航戦車Mk-Ⅴカヴェナンター

巡航戦車MkⅢをベースに車高を下げるべく開発が進められた。MkⅣに続いて軽巡航戦車として制式採用されたが、トラブルが多く訓練用となってしまう。

巡航戦車Mk-Ⅵクルセイダー

重巡航戦車として、カビナンターの拡大発展型として開発。第二次大戦初期のアフリカ戦線においては主力として活躍し、改良発展型が多数生産された。

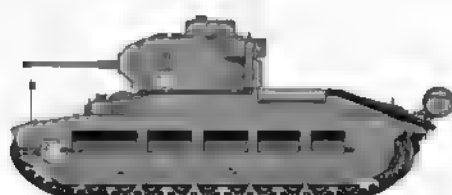
その後の巡航戦車

巡航戦車は、ドイツ重戦車の登場によって火力の弱さが浮き彫りになってしまう。そのため、大型砲塔を搭載する方向に進化していくことになる。

巡航戦車センチュリオン

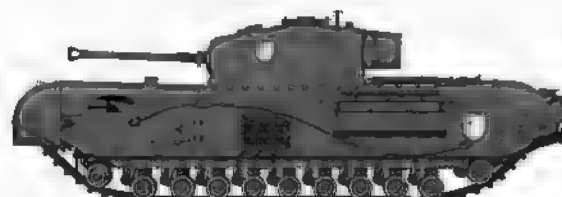
巡航戦車は大口径砲を搭載することによって、歩兵戦車と統合する形で、名前こそ巡航戦車だが汎用戦車に発展。戦後の戦車発展の礎となっていった。

◉歩兵戦車カテゴリー

歩兵戦車は、その名の通り歩兵を直接支援しつつ、機銃座などに対する攻撃を行うことを目的とした車輌。そのため、スピードや火力よりも装甲厚を重視した開発が行われた。

マチルダⅡ

当初は機銃のみを持つ歩兵戦車として開発されたが、貧弱な武装と機動性の低さを改良。その結果、第二次大戦初期の主力戦車として戦えるようになった。

バレンタイン

巡航戦車MkⅡをベースに装甲を強化して歩兵戦車として開発された車輌。当初は小型砲塔だったが、後に大型の砲塔を持つX型に改良された。

チャーチル

歩兵戦車の最終発展型として、マチルダの後継機として開発された車輌。堅牢な装甲を持つ大型の車体を活かし、歩兵戦車として大戦後期に活躍した。

Empire British Empire British Empire British Empir

02

英軍機甲部隊の主力として活躍した戦場の女王

マチルダII歩兵戦車

マチルダI型は、1937年に歩兵戦車として初めて制式化された車輌で、当時の戦車としては飛び抜けた装甲厚を持っていた。しかし、機動性と火力が低かったために再設計され、マチルダII型はまったく別物の戦車として完成する。マチルダI型譲りの重装甲はそのままに、速度を増し、2ポンド（40mm）砲を搭載。性能は大きく向上し、主力戦車としてアフリカ戦線に参加した。当初は高い防御性能を誇って活躍したが、大口径化したドイツ戦車に対してはその優位性が損なわれ、チャーチルにその立場を譲ることになる。

DATA マチルダII歩兵戦闘車MK.III/IV

乗員 4名

重量	27.0t	全幅	2.59m
全長	5.61m	全高	2.52m
車体長	5.61m	主砲	50口径2ポンド砲
		装甲	13～78mm

重装甲・重火力を持つ英軍歩兵戦車の最終進化型

チャーチル歩兵戦車

マチルダIIの後継として開発が進められていた古い設計の多砲塔戦車A20をもとに、戦車不足を解消するために急遽開発された車輌。当初は主砲と副砲を持つ多砲塔として計画されていた。大型の車体で厚い装甲と大口径砲を持つが、その分機動性が犠牲となっており、対戦車戦では遅れをとってしまう。しかし、大戦後期に連合軍が制空権を奪取したことにより戦車同士の機動戦が行われなくなった状況では、厚い装甲と高い不整地走破性を活かし、歩兵を守りながら進撃を可能とする能力が高く評価された。

DATA チャーチル歩兵戦車MK.VII

乗員 5名

重量	40.64t	全幅	2.74m
全長	7.44m	全高	3.25m
車体長	7.44m	主砲	37.5口径75mm戦車砲
		装甲	19.05～152.4mm

戦後イギリスの主力となる汎用戦車の先駆け

巡航戦車センチュリオン

イギリス軍は、さらなる強力な戦車を生み出すべく、歩兵戦車の攻撃力と防御性能、巡航戦車の機動性というふたつの長所を併せ持つ車輌の開発を行った。第二次大戦の初期では戦車開発で遅れをとっていたイギリス軍だったが、第二次大戦末期には、ドイツ軍のティーガーIをはじめとする重戦車と互角に戦うことができる火力と装甲を持つ汎用性の高い車輌を生み出した。ただ、完成が大戦末期であったため、実戦を経験することなく終戦を迎えたが、その性能は高く評価され、戦後の主力戦車開発のひとつの指標となった。

DATA 巡航戦車センチュリオン

乗員 4名

重量	48.77t	全幅	3.353m
全長	8.839m	全高	2.921m
車体長	7.557m	主砲	58.3口径17ポンド砲
		装甲	17～121mm

ritish Empire British Empire British Empire British

アメリカ戦車開発史

United States of America 03

◉軽戦車カテゴリー
M1&M2軽戦車
M3&M5軽戦車
M24軽戦車 チャーフィー
◉中戦車～重戦車カテゴリー
M3中戦車
M4中戦車
M4中戦車の発展と改良
M26パーシング

当時のアメリカ軍は、第一次大戦における塹壕戦を想定した戦車運用しか考えておらず、ヨーロッパ各地に侵攻していたドイツ軍に比べると戦車開発は遅れていた。しかし、強大な工業力と合理的な設計を駆使して、短期間で大きな巻き返しを図った。

◉軽戦車カテゴリー

第二次大戦に入る前の段階で世界各国で軽戦車が作られる中、アメリカ軍は歩兵科用と騎兵科用として軽戦車を開発。それらは同盟国に多数貸与されるなど、完成度の高さが評価された。

M1&M2軽戦車

M1は速度重視の騎兵戦車、M2は歩兵支援用として開発された。M2軽戦車は装甲の薄さなどの欠点はあったものの、完成度は高く、発展の基礎となった。

M3&M5軽戦車

対戦車戦を考慮して、M3軽戦車はM2の後継として装甲厚と攻撃力を強化。さらにエンジンを2基搭載して機動性能を向上させたM5軽戦車も誕生する。

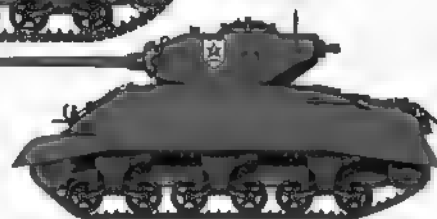
M24軽戦車 チャーフィー

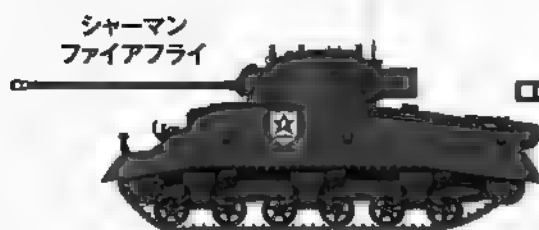
より広範囲な任務を遂行する新型軽戦車として開発。中戦車並の砲を搭載し、車体は避弾経始を採用するなど、高い完成度を誇り、戦後まで活躍した。

◉中戦車～重戦車カテゴリー

ドイツ軍の戦車に対抗するために開発がスタートしたアメリカ軍の中型戦車は、技術的な遅れから常にドイツ軍の後塵を拝していた。そこで培った技術は戦後に大きな影響を与えることになる。

M3中戦車

ドイツ軍に対抗しうる中戦車を完成させるには時間がかかるとの判断から、M2中戦車をベースに間に合わせ的な戦車として短期間で作られた。

M4中戦車

第二次大戦の主力戦車として、わずか4カ月で設計開始から実車の完成までこぎ着けた。アメリカらしい合理的な設計により、高い発展性を誇っていた。

シャーマン
ファイアフライ

M4中戦車の発展と改良

M4中戦車は車体に余裕のある設計だったため、砲塔や主砲の変更およびエンジンや足回りの改良などが行われ、生産時期に応じた高性能化がなされていった。

M26パーシング

M4中戦車の改良ではドイツ戦車に対抗できないのが明白となり、本格的な重戦車の開発がスタート。中戦車と重戦車のいいとこ取りの車輌として完成する。

United States of America United States of Americ

03

M3中戦車 リー

主力戦車が誕生するまでの“つなぎ”となった中途半端な車輌

大口径砲を装備するドイツ戦車に対抗しうる主力戦車の開発を急いでいたアメリカ軍は、完成までのつなぎとして、戦前に設計されたM2中戦車をベースに多砲塔の中型戦車M3リーを開発。開発時間が短かったため、75mm砲を搭載できる大型砲塔を作ることができず、旋回式の砲塔には副砲である37mm砲、車体の右側に砲撃角度が限定される主砲である75mm砲を搭載するという奇妙な構造の車輌として完成する。しかし、運用し難い車輌だったため、わずかな期間のみの活躍となってしまった。

DATA M3中戦車 リー

乗員 6名

重量	27.0t	全高	3.12m
全長	5.64m	主砲	75mm砲
車体長	5.64m	副砲	37mm砲
全幅	2.72m	装甲	12.7～50.8mm

M4中戦車 シャーマン

さまざまなバリエーションを生み出した傑作戦車

アメリカ軍の主力戦車として、M3中戦車の車体をベースに75mm砲を搭載できる大型砲塔を持つ車輌として1941年4月に開発がスタートし、10月にはM4中戦車として制式採用された。拡張性の高い設計により、エンジンの大型化に対応した車体の変更や、大口径砲を搭載する上で砲塔の改良が重ねられ、M4A2、M4A3という形で、生産時期や運用状況に応じて多数のバリエーションが存在。また、合理性を追求して各バリエーション間での部品共用を可能としており、整備・運用面での信頼性が高かった。

DATA M4 シャーマン75mm砲搭載型

乗員 5名

重量	30.4t	全幅	2.62m
全長	5.89m	全高	2.74m
車体長	5.89m	主砲	75mm戦車砲
		装甲	38～89mm

M26 パーシング

米軍が大戦末期に投入し後の戦車開発に影響を与えた重戦車

改良発展し、戦闘にも大きな貢献をしていたM4中戦車だが、ドイツ軍のパンターやティーガーに対しては装甲、火力ともに力不足は否めず、それらに対抗しうる重戦車が求められた。M4中戦車の後継として、避弾経始を採用した車体や大型砲塔に90mmという大口径砲を装備することでドイツ軍の重戦車に対抗しうる形で完成するも、実線配備が第二次大戦末期だったため大きな活躍はできなかった。しかし、その後の朝鮮戦争などで活躍し、M46パットンをはじめとした戦後アメリカの主力戦車の発展の祖となった。

DATA M26 パーシング

乗員 5名

重量	41.892t	全幅	3.513m
全長	8.649m	全高	2.779m
車体長	6.327m	主砲	50口径90mm砲
		装甲	12.7～114.3mm

ソ連戦車開発史

Union of Soviet Socialist Republics 04

◉T-34中戦車シリーズ
T-34/76
T-34/85
◉KV重戦車シリーズ
KV-1
KV-2
KV-85
◉IS スターリン重戦車シリーズ
IS-1
IS-2
IS-3

開戦時点では「戦車王国」の評判も名ばかりだったソ連だが、傑作中戦車T-34の開発によって性能的劣勢を挽回。圧倒的な生産力でドイツの2倍以上の戦車を投入し、これを圧倒した。反面、戦車の居住性は劣悪で、小柄な者しか戦車兵になれなかったという。

◉T-34中戦車シリーズ

当時最先端の設計思想に基づいて開発された主力中戦車。優れた性能バランスと機械的信頼性に加え生産性も抜群で、実に6万輌以上もの生産数を誇った。細かな仕様が生産工廠ごとに異なるのも特徴。

T-34/76

登場するや、当時のドイツ軍兵器を一挙に旧式化。「T-34ショック」と呼ばれるほどのインパクトを与え、後の戦車開発思想を一変させた。

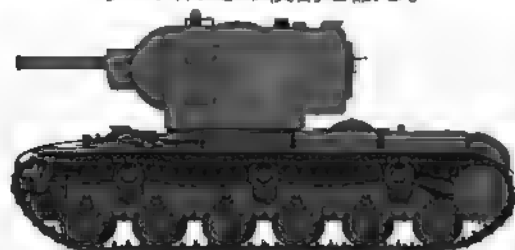
T-34/85

ティーガーⅠやパンターらの強敵に76が劣勢を強いられても、ソ連は新型の開発ではなくT-34の改良で対抗。損害を上回る数を揃えることに注力した。

◉KV重戦車シリーズ

独ソ戦の開戦当初から活躍した重装甲シリーズ。圧倒的な重装甲を誇ったが、無理な設計とコンセプトの迷走に絶えず悩まされた。後にISスターリン・シリーズにその役割を譲る。

KV-1

開戦当時としては無類の重装甲で敵砲弾を弾き返し、「怪物」の異名を取る。だが、余りの重量に故障が頻発。運転も力仕事で整備兵兼交代操縦手を乗せていた。

KV-2

本来は陣地突破用の改修型だったが、152mmもの榴弾砲は戦車の装甲すら粉砕。たった1輌でドイツ軍部隊の進撃を食い止めたことすらあった。

KV-85

兵の不評を買った上、砲がT-34/76と同威力で存在意義を失ったKV-1に、IS-1試作型の砲塔を搭載。IS-1完成までの「つなぎ」とした。

◉IS スターリン重戦車シリーズ

KVの後継となる重戦車シリーズ。KV-1の反省から、装甲と火力を強化しつつ、当時採用していた簡素な足回りでも運用できることが求められ、結果として中戦車クラスの車体規模となっている。

IS-1

ティーガーⅠに対抗すべく開発されたが、85mm砲ではまだ力不足。同じ砲を持つT-34/85の生産開始もあって、107輌の生産に留まった。

IS-2

IS-1に122mm砲を搭載し、ティーガーⅠやパンターとも戦えるようになった。だが、無理な設計も限界に達し、運用面では多くの問題を抱えていた。

IS-3

側面だけでなく前面にも傾斜装甲を採用した、扁平なシルエットが特徴。実戦を経験することなく終戦を迎えたが、戦後の戦車開発に大きな影響を与えた。

Socialist Republics Union of Soviet Socialist Republic

04

T-34/76

後の戦車史を一変させた衝撃の新兵器

ソ連が誇る傑作中戦車。幅広の履帯は緩い地盤を物ともせず、エンジンには燃費に優れ炎上しにくいディーゼルを採用。傾斜装甲が敵弾を弾き、実厚以上の装甲厚も稼ぐなど、当時最先端の設計によって優れた性能バランスを実現した。1941年の初登場時、これに対抗できるドイツ戦車は皆無だったと言われている。プラウダ高校が用いているのは俗に43年型と呼ばれるタイプで、居住性を改善するべく大型の6角砲塔を搭載。上部に並んだ2枚の丸いハッチを開けた状態がそう見えることから「ミッキーマウス砲塔」の異名を取る。

DATA T-34/76

乗員 4名

重量	30.9t	全幅	3.0m
全長	6.75m	全高	2.6m
車体長	5.92m	主砲	41.5口径76.2mm戦車砲
		装甲	16～70mm

T-34/85

世界一の傑作と評されたT-34の改良型

傑作と謳われたT-34も、次々と現れるドイツ新型戦車の前では立場が逆転し、まったく歯が立たなくなってしまった。そこでより強力な85mm砲を搭載した改良型が、このT-34/85である。結果として内部容積が増えた砲塔は3人乗りとなり、76では砲手や装填手を兼任していた車長を専任化することで、戦場での運用性も向上。それでもティーガーやパンターには苦しい戦いを強いられたが、76譲りの性能バランスと圧倒的生産性から、第二次大戦期の最優秀戦車と評されることが多い。

DATA T-34/85

乗員 5名

重量	32.0t	全幅	3.00m
全長	8.10m	全高	2.72m
車体長	6.10m	主砲	54.6口径85mm戦車砲
		装甲	16～90mm

IS-2(JS-2/ИC-2)

ソ連が誇る最強戦車は無理矢理感も満載

ヨシフ・スターリンのイニシャルを冠する(英/独語表記ではJS-2)重戦車。ドイツのティーガーⅠやパンターを撃破すべく開発され、当時最大の122mm砲とぶ厚い正面装甲によって、ティーガーⅠと正面切って戦える数少ない戦車だった。だがその一方、車体はパンターより小さかったため、搭載砲弾は僅か28発。しかも重すぎる砲弾は薬莢を個別に装填する必要があり、敵が3発撃つ間に1発撃つのがやっとだった。重量バランスも悪く、戦闘時以外は重い砲を後ろに向けて移動する。

DATA IS-2(JS-2/ИC-2)

乗員 4名

重量	46.08t	全幅	3.07m
全長	9.83m	全高	2.74m
車体長	6.77m	主砲	48.5口径122mm戦車砲
		装甲	20～120mm

nion of Soviet Socialist Republics Union of Soviet S

日本戦車開発史

Empire of Japan 05

◉第二次大戦初期
八九式中戦車チイ
九五式軽戦車
◉第二次大戦中期
九七式中戦車チハ
◉第二次大戦末期
三式中戦車チヌ
四式中戦車
五式中戦車

旧日本軍の戦車開発は、参考のためにイギリスやフランスから戦車を輸入し研究したことから始まる。当初は輸入戦車で戦車部隊を作ることも考えられたが、1927年に国産戦車の開発を開始し、その後10年ほどで多数の戦車を生み出すことになった。

◉第二次大戦初期

開発開始からわずか2年足らずで、国産試作戦車が誕生。しかし、量産化に向けては解消しなければならない問題が多かったため、イギリス戦車を参考に改良が行われ、制式採用される中型戦車が完成した。

八九式中戦車チイ

軽戦車を主力とする考え方のもと開発が進められた車輌。徹底した軽量化と歩兵の直接支援を前提にした武装が取りつけられている。

九五式軽戦車

旧日本軍では、他の輸送用の車輌などと同じスピードで走れる速度と機動性を第1目標に置いて軽戦車を開発。対戦車戦を想定しない設計となっていた。

◉第二次大戦中期

第二次大戦中期に入っても、旧日本軍では戦車＝歩兵を支援するための車輌という認識が強かった。その結果、攻撃力よりも防御力を重視する形で、新しい主力戦車の開発が行われることになる。

九七式中戦車チハ

八九式の発展型として、走行性能と装甲の強化に重きが置かれた車輌。しかし、対戦車戦闘には不向きであることが判明し、武装強化などが行われた。

九七式中戦車チハ（57mm砲搭載型）

九七式中戦車チハ（新砲塔）

◉第二次大戦末期

対戦車戦闘を想定しない戦車の開発を行ってきた旧日本軍だったが、第二次大戦中期以降は自国の戦車が劣っていることを理解。ようやく対戦車戦を想定した車輌開発を行うが、時すでに遅かった。

三式中戦車チヌ

火力不足を認識して、大きめの車体に対戦車用の砲を搭載する形で開発。60輌が作られ、実戦配備されたのは、終戦が目前に迫った1944年だった。

四式中戦車

当時主流だった、各国の中戦車と同等のサイズを持ち、開発当初から対戦車戦を想定していた車輌。世界水準に追いつくも、すぐに終戦を迎えてしまった。

五式中戦車

四式中戦車の発展型として、ティーガーⅠを意識した大型の車輌として開発。しかし、開発は難航し、試作車輌が1輌のみ作られて終戦となった。

Empire of Japan Empire of Japan Empire of Japa

05

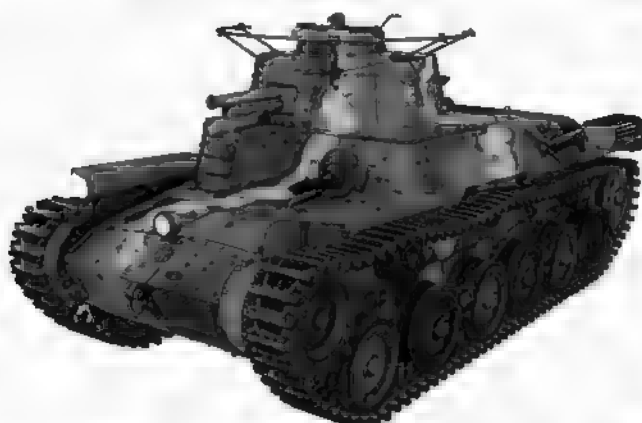
八九式中戦車

日本で開発生産された日本戦車史の祖

戦前から開発が進められていた中型戦車。イギリスから輸入されたビッカースC型中戦車を参考に開発が進められ、国産初の戦車として制式採用された。当初は軽戦車の区分で開発されていたが、重量が増えたため中戦車として完成。装甲は薄いが、攻撃力と走行性能が高い、軽戦車と中型戦車の性能を併せ持つ車輌となっている。日本軍の戦車は軽戦車を「ケ」、中型戦車を「チ」と表記。その後に開発番号を「イロハ」順で表記している。八九式中戦車甲型は、中型戦車で最初に作られたため「チイ」と表記されていた。

DATA 八九式中戦車甲型

乗員 4名

重量	11.8t	全幅	2.18m
全長	5.75m	全高	2.56m
車体長	5.75m	主砲	57mm砲
		装甲	5〜17mm

九七式中戦車

旧日本軍戦車部隊の要となった大戦期の主力戦車

旧日本陸軍は、1936年から八九式中戦車の後継となる、歩兵の直接支援を想定した主力戦車の開発を開始する。設計が古くなった八九式中戦車の速度や武装などの弱点を補強し、全高を下げて避弾経始を採用することで戦車としての性能を向上。当初は八九式中戦車と同等の57mm砲を搭載していたが、対戦車戦には威力不足であったため、後に47mm砲を搭載した新型砲塔が搭載された。それでも対戦車戦能力は脆弱ではあったが、日本軍の主力戦車として多数生産され、大戦末期まで使用された。

DATA 九七式中戦車チハ(57mm砲搭載型)

乗員 4名

重量	15.0t	全幅	2.33m
全長	5.52m	全高	2.23m
車体長	5.52m	主砲	57mm砲
		装甲	8〜25mm

三式中戦車

生産開始が遅すぎた対戦車戦の切り札

九七式中戦車をベースに装甲を強化し、長砲身47mm砲を搭載した一式中戦車が開発されたが、世界的には75mm砲が主流であったため、さらなる強力な中戦車の開発が求められた。そこで完成したのが三式中戦車だ。M4シャーマンと渡り合うことを目的とし、一式中戦車の改良型として、75mm野戦砲を転用した大型砲塔を搭載。装甲も対戦車戦を意識してリベット式から溶接式へと変更されている。しかし、生産開始が大戦末期の1944年であったため、本土決戦用として温存され、戦果を挙げることなく終戦を迎えた。

DATA 三式中戦車チヌ

乗員 4名

重量	18.8t	全幅	2.33m
全長	6.5m	全高	2.61m
車体長	5.73m	主砲	75mm砲
		装甲	8〜50mm

mpire of Japan Empire of Japan Empire of Japan

開発思想が異なる欧州各国の戦車たち

戦車の開発思想に関しては、国の立地や工業力、第二次大戦への関わり方などによって、ヨーロッパの近隣諸国でありながらも、考え方が大きく異なっていた。ここでは、劇中に登場した、欧州各国の車輌から開発思想の違いを解説しよう。

フランス戦車

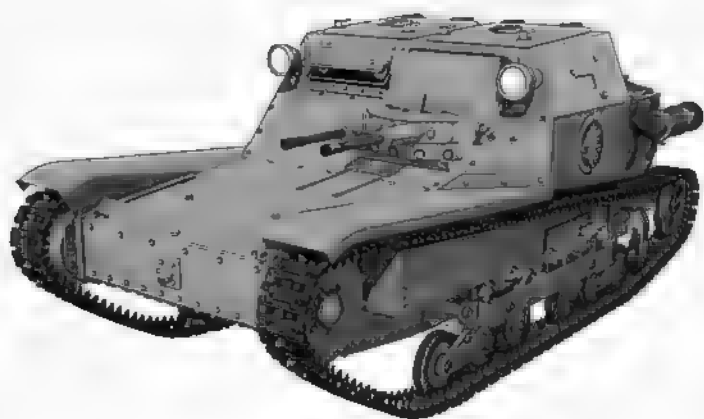
ルノーB1 bis

第一次大戦後、フランスはドイツとの国境沿いに要塞を配置した「マジノ線」を充実させ、防衛戦を主眼としていたため、戦車開発に対しては保守的な傾向にあった。考え方としてはイギリスに近く、歩兵戦車と偵察用の快速軽戦車の運用に重きを置いていた。ルノーB1も第一次大戦の塹壕戦用の歩兵戦車の発展型であり、強固な装甲に固定の75mm砲と旋回砲塔部に47mm砲を装備した多砲塔タイプとなっているが、対戦車戦闘にはあまり適していなかった。

フィンランド戦車

BT-42

第二次大戦時、大国では戦車の開発を行うことができたが、それができない国も存在していた。第二次大戦初期にソ連軍は勢力圏を拡大するためにフィンランドに侵攻。戦車を持たないフィンランド軍はスキーを履いた歩兵部隊がソ連の戦車部隊の動きを止めて多数の戦車を鹵獲し、自軍用に転用した。BT-42は鹵獲したソ連のBT-7快速戦車に、イギリス製4.5インチ榴弾砲を搭載したもので、わずか18輌のみ生産。第二次ソ芬戦争(継続戦争)にて使用された。

イタリア戦車

CV33型快速戦車(L3/33)

近代国家としての整備が遅かったイタリアは工業基盤が整っておらず、第二次大戦直前の段階では、軽戦車よりも小さい豆戦車しか配備できていなかった。CV33もイギリスのカーデンロイドMk-VIをライセンス生産していたものを発展・改良させたもの。偵察・警備用だったが、武装に乏しいイタリア軍は第二次大戦時にも運用していた。第二次大戦の開戦に向けて、中戦車や重戦車の開発も開始するが、当時としては技術的に古くさいものとなってしまっていた。

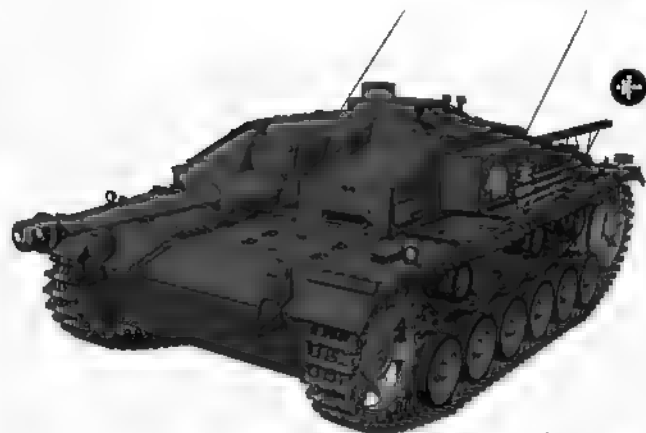
Tank Tank Tank Tank Tank Tank Tank Tank Tan

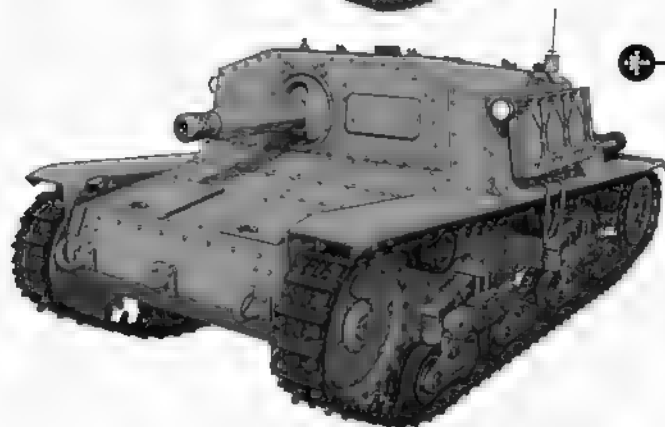
06

重装甲・重火力を持つ自走砲&駆逐戦車

第二次大戦中、戦車は「陸の王者」として戦争の中で重要なポジションを獲得する。一方、戦車は生産や運用に費用がかかるため、より効率よく戦車に対応・対処するために、砲塔を持たない自走砲や駆逐戦車というカテゴリーが生まれることとなった。

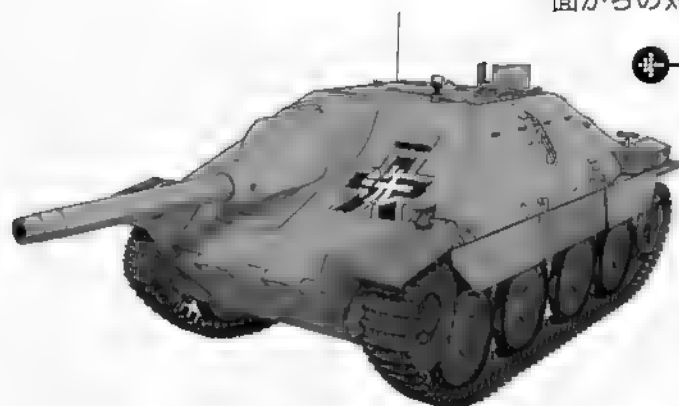
◉対戦車自走砲カテゴリー

戦車に対抗するために、戦車よりも安価で、装甲こそ薄いものの、待ち伏せなどで戦車を破壊可能な火力を持つ対戦車自走砲が開発された。

Ⅲ号突撃砲F型

突撃砲は歩兵を支援し、近距離から敵陣を撃破する目的で作られた車輌だ。しかし、対戦車戦が激しくなる中、突撃砲も対戦車戦に転用。Ⅲ号突撃砲F型は、ソ連のT-34に対抗するため、長砲身の75mm砲を搭載。低い車高と大火力を駆使して、対戦車自走砲として高い戦果を挙げた。

M41型セモヴェンテ自走砲

Ⅲ号突撃砲の計画にならって開発されたイタリアの歩兵支援車輌。自軍の中戦車M13/40中戦車の車体をベースにして車高を下げ、限定旋回式の75mm榴弾砲を搭載した車輌として完成。安価に製造でき、待ち伏せ攻撃などで戦果を挙げ、イタリア軍戦車の中でも高い評価を得ている。

◉駆逐戦車カテゴリー

駆逐戦車が対戦車自走砲と異なる点は、装甲の厚さにある。駆逐戦車は砲塔をなくすことで、大口径砲を搭載し、厚い装甲を装備した車輌で、正面からの対戦車戦闘に対応することができる。

ヘッツアー

軽装甲の対戦車自走砲では敵戦車との戦闘で損耗することが多かったため、戦闘室を装甲で覆った駆逐戦車が登場することになる。チェコ製の38(t)を改造したヘッツァーは、軽量で小型ながら固定式の75mm砲を搭載。低い車体と傾斜装甲によって、機動性と火力の両方を備える駆逐戦車として活躍した。

エレファント

駆逐戦車に続いて、ドイツでは重戦車をベースとして戦車以上の火力と厚い装甲を持つ、重駆逐戦車が登場する。その先駆けが、不採用となったポルシェティーガーの車体に、200mmの重装甲と71口径88mm砲を搭載したエレファントだ。戦場での活躍が評価され、その後も多数の重駆逐戦車が生まれた。

ank Tank Tank Tank Tank Tank Tank Tank Tank

07

強大化の道を進んだ超大型戦車の技術

戦車開発の技術が進むと、より強力な砲と厚い装甲を持ち、敵に撃破されることなく戦うことができる「超重戦車」の開発計画が各国で進められた。戦車の「大艦巨砲主義」とも言える、恐竜的進化をたどった超重戦車たちを見ていこう。

ドイツ軍超重戦車

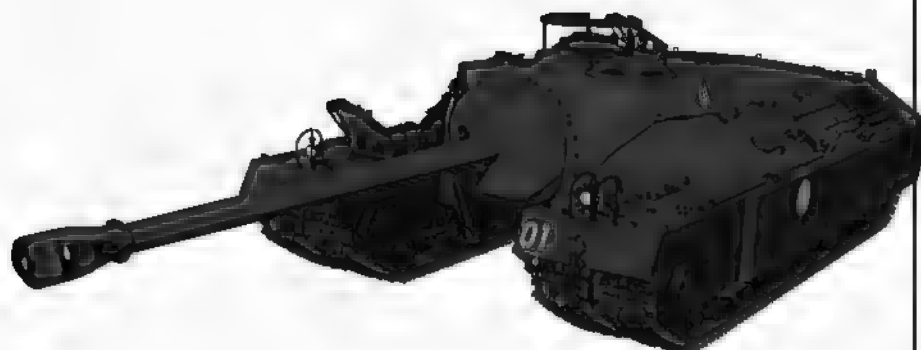
超重戦車マウス

1941年に第二次大戦で独ソ戦が始まり、ソ連戦車の強力さと、近々投入が予想されたソ連の超重戦車に対抗すべく、ヒットラーがポルシェ博士に命じて作らせた超重戦車。平均的な重戦車の倍以上となる188tの重量の車体に、大型の128mm対戦車砲を搭載。1944年に2輌の試作が完成するが、機動性や速度性能の予想以上の低さから開発計画は中止となった。終戦間際、ベルリン防衛のために1輌が出撃するが、戦闘前に故障し、爆破遺棄された。2輌分の部品を組み合わせた車輌が、現在もモスクワの戦車博物館に展示されている。

ドイツ軍超大型自走臼砲

カール自走臼砲

ドイツとの国境線にフランスが構築したマジノ線の攻略や、拠点攻撃用の大型自走臼砲として1940年から41年までに6輌が生産された。コンクリートを破砕可能なベトン弾を射出する60cm口径砲を搭載。その攻撃力の高さを物語るかのように、各車輌には北欧神話の神の名前などがつけられていた。あくまで拠点攻撃用自走砲であり、重量は124tを超え、時速10km程度しか出ない。当然ながら機動性が求められる対戦車戦は想定しておらず、長距離の移動には専用の貨車を必要とした。

アメリカ軍超重戦車

T28超重戦車

ドイツ軍が開発していた超重戦車への対抗やフランスとの国境に張られたジークフリート防衛線の突破を目的としてアメリカ軍が開発した超重戦車。限定旋回式の長砲身105mm砲を搭載。さらに大重量を伴う戦闘時の移動を考慮して、履帯を片側2列の計4列で配置している。外側の履帯は輸送時や道幅の狭い路上走行時には取り外しが可能。開発中に終戦を迎え、2輌のみが試作された。イギリス軍も同様のコンセプトでトータス重駆逐戦車を開発していたが、こちらも最初の車輌の完成前に終戦を迎えている。

Tank Tank Tank Tank Tank Tank Tank Tank Tan

08

俺のガルパン愛を聞け！

column 01

プロレスも戦車道も人が競い合うことで生まれるドラマ

プロレスラー

蝶野正洋

劇場版の応援大使をやらせてもらうことになったのは、大洗の町がきっかけなんですよ。海開きのイベントにオレも『ガルパン』さんも参加していてね。終了後にキャストの皆さんと食事をご一緒させていただいたことで話が膨らみ、同じ蝶野という名前のキャラクターが登場していたり、キャッチフレーズである〝黒のカリスマ〟が黒森峰学園のイメージに通じていたり、いろいろつながる部分があるということで声をかけていただきました。

アニメはね、児童向けの作品はたくさん見ています。子どもたちにテレビを占領されているので（笑）。でも、大人向けのものは、存在は知っていたけど機会がなくて。応援大使就任前にBDを拝見したら、いやあ、戦車の格好良さに惹きつけられました。登場する車輌がどんなものだったのか、現代の戦車はどうなっているんだろうと、ネットで調べるようになったくらいです。動画を見たりもしますけど、あれだけ大きな物が動くのはそれだけで格好良い。『ガルパン』も本当にリアルで、しかも訪れたことがある大洗の町をガンガン走り回って……なんて言うんだろう、想像もしなかった感覚、新しいアニメ観がありました。女の子も可愛いですよね。劇場版ではバレー部の子がお気に入りかな。あのユニフォーム姿に惹かれてしまうというか（笑）。

応援大使としては、イベントなどさまざまなことをやらせていただいています。戦車の歌〝ダンソン〟も歌っているんだけど、これはプロデューサーの杉山さんにうまいこと乗せられたから（笑）。自分にリズム感がないことはわかっていたんですが、技術でカバーしてくださるというので、とにかくシャウトして、それにリズムを合わせてもらった感じです。そういえば、歌っていた超重戦車マウスのプラモデル、しかも『ガルパン』とコラボしたオレ仕様のやつが発売されるんですよ。マウスだから迫力あるでしょうね。CMで実物大のレプリカ戦車に乗りましたけど、あれも迫力でした。現代のはもっと大きいそうですからね。一度でいいから本物の戦車に乗ってみたい。それが今の夢です。

オレがどこまで戦車道をわかっているのかというのはあるんですが……戦車道とプロレスは、ハッピーエンドという部分でつながっているのかもしれません。やっぱり殺し合いじゃないんですよね。必要なルールを積み重ねることで他の格闘技にはない色を出し、選手を取り巻く状況やメンタルまで全体を提示して、トータルとして戦いやドラマを見せていく。その上で、見てくれた人の心に何かを与えるのがプロレスなんです。戦車道も同じじゃないかな。人が競い合う中で生まれてくるドラマがすべて詰まっていて、最後には友情であったりとか、大事なことを教えてもらいましたから。

戦車って現実とはかけ離れた存在だけど、でも実際に存在していて、技術も日々進歩している。知れば知るほど楽しくなるし、女の子とのミスマッチも面白い。最初は「こんなに壊れて中の子たちは大丈夫なのかな……」なんて気になっていたんですけど、見ているうちに引き込まれて、いつの間にか忘れていました。理屈ではなく、とにかく楽しい。仕事や家庭といった社会生活の中で皆さんストレスを抱えていらっしゃると思うんですけど、そういうものをすべて吹き飛ばしてくれるのが、『ガルパン』の魅力だと思います。

オレは良いものを知ったら広めたくなっちゃう性格。だから、この面白さをさまざまな場所で伝えていきたい。でもわかっていなかったり、違った観点で宣伝しているときもあると思うんです。そういうときにはツッコミを入れて、援護射撃をお願いします（笑）。

ちょうのまさひろ　圧倒的な存在感と強さで知られ、ファンからは「黒のカリスマ」と呼ばれるプロレスラー。テレビへの出演や各種社会貢献活動をはじめ、自身のファッションブランド「アリストトリスト」を展開するなど多方面で活躍中。

俺のガルパン愛を聞け！ 02

戦車道と落語道は近いものがあります

落語家

林家三平

『ガルパン』に出会ったのは、昨年の2月にニコニコ動画で『フューリー』の宣伝番組に出演したのがきっかけでした。そこでは戦車好きが集まっていたわけですが、杉山プロデューサーと「どんな戦車が好きなんですか？」というお話になって、「第二次大戦中のドイツ軍ではⅣ号戦車が一番好きです」と申し上げたら、「実は『ガールズ＆パンツァー』という作品があるんですけど……」とご紹介いただきました。

戦争ものって決して笑えたりなんかしないのですが、この作品は、戦車が壊した家は保険で補償するとか、内装をコーティングして守られているといったエクスキューズを設定段階できちんと入れているから安心して笑って見ていられるんです。戦中に軍部が作った出征物語の落語がありまして、笑いなんて入れられないはずなんですが、お爺ちゃん（七代目林家正蔵）はそれに笑いを入れていったんです。それと同じような心意気を感じますね。

気になったキャラクターは西住姉妹です。僕も兄貴（九代目林家正蔵）がいるので共感します。同じ〝道〟を進むライバルでありつつも、無二の血縁関係という葛藤もあるわけです。そして落語界という集団の中でやっていくところも似ていて、戦車は砲手とか操縦手といったチームで動かしますが、実は落語もそうなんです。ひとつのプログラムで、トリのために個々人がきちんとした働きをしていかないと笑いにたどり着かない。その点においても、戦車道と落語道には近いものを感じます。

あとスゴいのは、幻の戦車が大量に出てきているところ。三式中戦車は実際に戦うことなく、戦後米軍に引き渡されていますが、それを作中で動かすなんて、戦車好きからしたら涙が出るほどうれしいんです。そうしたいい意味でのマニアックさがあります。落語だって会場には長年の落語ファンもいれば、初めての方も混在している。そこで落語好きが喜ぶように、例えば「芝居の喧嘩」という話の中に「たがや」のネタを入れて笑わせたりする。好きでマニアックな人は優越感に浸れるわけです。

劇場版でも「この戦車を出すの!?」という驚きがたくさんありました。まずT28という重戦車ですが、これは実戦に投入されなかった戦車で、それを持ち出してきたりとか、センチュリオンはドイツとの実戦に間に合わなかったのでティーガーと戦っていないのですが、それを劇中では戦わせていたりして、これがまたいいんです。ありえないことをうまく組み合わせてくれて、ひとつの新作落語のようです。劇中に「イタリアの第十軍みたい」という台詞がありました。これがミリタリー好きからすると心をくすぐられる。この子たちは、北アフリカ戦線ですぐ逃げた彼らのことを知っている。つまり、第二次大戦のことをきちんと勉強しているということがわかる台詞なわけです。僕にはこのひと言がヒットしましたね。あと、カール自走臼砲が出てきたときの「ブルムベアか!?」という台詞にも感動しました。ブルムベアは一番好きな戦車ですし、カール自走臼砲もロシアに見に行きたいと思っているので、やられましたね。ああいう日本人らしい判官びいきというか、小が大を倒すという、相撲道にも近い価値観が表れているのがいいですね。そんなふうに日本人の心をくすぐる視点で見てもいいし、海外でも自国の戦車を誇りに思っている人ってたくさんいらっしゃるので、彼らにも受ける作品だと思います。

最後になぞかけをひとつ。「ガールズ＆パンツァー」とかけまして、山梨県と解きます。「どちらもほうとうが命です」。

はやしやさんぺい　初代林家三平の次男として生まれ、平成2年林家こん平に入門。14年真打昇進。21年三平を襲名。TV『ぴったんこカン☆カン』（TBS系）他、多くの番組に出演。また、三平堂落語会を開催し高座に上がる。徳島県美馬市観光大使。

COLUMN

03

俺のガルパン愛を聞け！

イギリス戦車が活躍するのを見て、溜飲が下がりました

軍事評論家

岡部いさく

僕のミリタリーにおける本籍地は戦車ではないのですが、それでも子供の頃はプラモ大好き少年で、戦車もたくさん作りました。ただ、根っからのイギリス派なので、第二次大戦だと「チャーチルの装甲は厚いんだぞ」くらいしか誇れるものがない辛い立場でした（笑）。ですから『ガルパン』についても最初は引いた目で見ていたところがあったのですが、第1話からチャーチルとマチルダⅡが登場し、すっかり魅了されてしまいました。特にみほのⅣ号戦車短砲身型から至近距離でチャーチルを撃っても砲塔を抜けないという、イギリス戦車らしい打たれ強さが表現されていて、そういうところに勝負のアヤを持ってくるところに「なるほど」と思ったんです。

この作品は、子供の頃にプラモデルを作りながら戦車に物語を求めていた心をそのままアニメにしてしまったところがすごいんですよね。ですから見ていても、昔模型屋にあった戦車はこういう風に走るものなのかとか、あんなドジを踏んでやられるのかといった表現がすごく腑に落ちるんです。内なるプラモ小僧の心をずるずると引っぱり出され、求めていた物語が突然降ってくるような驚きがありました。いろいろとアニメ的な無茶はやっていると思うんですよ。でも、その〝無茶〟というのも、戦車模型好きが集まってわいのわいの言っている話がそのまま物語になっている。「T28って無敵だよね」「でも、狭いところは通れないでしょ」「あれは外側の履帯が外れるから通れるんだよ」って話をしていたのが実際に劇場版で描かれているわけですから（笑）。

劇場版は見たかったものをちゃんと全部見せてもらえたという実感があります。何せ総尺の4分の3が戦車戦なんて映画はこれまでありませんでしたから。戦車をジェットコースターのレール上で走らせるのはアニメだからできることですし、CV33対チャーフィーというのもまたいい。TVシリーズで最強戦車のマウスを出したから「じゃあ、カールは？」「あれはオープントップだからダメ」「でも、出てきたらすごいよね」って話をしていたらそれを実現してしまった。他にも、BT-42は履帯が外れても走れるといったマニアが好きな話をストーリーに組み入れるところがうまくてズルい（笑）。あと、この歳になると感情が随分ともろくなって、大学選抜チームとの戦いで仲間が助けに来る展開や、プラウダの撤退戦とか、お約束ではあるんですけどすごく揺さぶられるんです。しかもあそこで「街道上の怪物」のネタを仕込むところとか（笑）。そしてセンチュリオンはやっぱりいいですね。特に最後の戦いでは実によく動く。私は昔リモコンのセンチュリオンを作ったことがありましたので、あのときの興奮がよみがえりましたね。劇場版から登場したローズヒップのおかげで、イギリス人の持っているある種の粗暴さという聖グロリアーナの新しい一面も描き出されましたし、残念戦車ばかりと言われていたイギリス戦車がアニメの中とはいえ活躍するのを見て溜飲が下がりました。

劇場版を見に行く人は戦車について多少なりとも知っている人だから、予習などせずに心をまっさらにして、真っ直ぐな心で見に行って動きまわる戦車を見て自分の心の中から湧き上がる戦車道を確認する。それがこの映画の楽しい見方なのではないでしょうか。もちろん、キャラクターそれぞれの見せ場も描かれていますから、自分の推しキャラを応援するのもいいでしょう。そうやって自分の内なる戦車についての物語を発見する映画なのではないかと思います。

おかべいさく　軍事評論家。『ガールズ&パンツァー』のBDではオーディオコメンタリーに出演。再放送第9話のエンドカードイラストを描いた。報道番組への出演の他、『モデルグラフィックス』誌では航空機コラム「世界の駄っ作機」を連載。

俺のガルパン愛を聞け！ 04

『ガルパン』は戦車の『ジュラシック・パーク』なんです

軍事研究家

吉川和篤

私自身の本格的な関わりはOVA『これが本当のアンツィオ戦です！』の制作時からでした。その際にはグラフィニカさんからいただいた大まかなモデルに対して実物写真や実際の戦車構造図や操縦マニュアルをもとに徹底的に朱入れをしていきました。他にも軍装の監修などを行い、イタリア人の相当な軍事研究者が見ても間違いないレベルにまで仕上げています。キャラクターデザインの杉本功さんのラインの取り方にしろ、3DCGのグラフィニカさんによる挙動を含めた戦車のキャラクター付けにしろ、スタッフはこちらが資料で示したことを読み取る力が非常に高く、それが表現全般につながっている印象です。

今回の劇場版では上下移動や空間を効果的に使った演出が特徴だと思います。エキシビションでチハが吶喊するシーンの履帯と転輪の動きとサスペンションの動きなんて本当によくできています。大学選抜チームとの戦いでは下からT28を撃つ場面や、大洗チームがすり鉢状の広場で包囲される場面があり、その集大成として最後にセンチュリオンとの戦いがあります。その過程では、カルロ・ヴェローチェをはじめ、戦車が派手にひっくり返る場面がたくさんあり、映画史上例がないほど戦車の底面が見える作品になっています(笑)。

さらに爆発や着弾の見せ方や効果音の演出も上手です。例えば、プラウダが追いかけられる場面で砲弾が地面に当たったときに衝撃波が扇型に上がるんですね。これは何かというと、爆発が音速を超えてソニックブームが起きているのを表しているわけです。そのようにひとつひとつの描写を細かくきちんと積み重ねています。また、戦車って撃ち合ってはいるけども、砲弾は実はなかなか当たらないものなんです。それはエキシビションでもうまく描かれていて、風切音や擦過音によって、当たるかどうかギリギリのところで弾が飛び交っているという状況を表現しています。こうした総合的な見せ方というのは今回の劇場版ならではだと思います。

アンツィオ高校の戦いぶりは申し分ありません。後半戦で彼女らが移動GPSとして機能するシーンや、3トン車による水切りに成功した直後にやられるというケレン味も良かったですね。OVAのときはラリーカーを意識した動きだったのですが、その部分をさらにパワーアップした動きを見せてくれてすごく満足しています。

『ガルパン』っていわば『ジュラシック・パーク』だと思うんです。つまり、ファンが見たいと思っても実映像がないものを見せてくれる作品。私の知る限りP40なんて実車映像はパルチザンが終戦直後に凱旋したときのフィルムが1.5秒あるだけですから(笑)。それを砲の動きや設定を含め、軍事研究家がビックリするくらいのレベルのものを表現している。劇場版の監修には斎木伸生さん(フィンランド)や丹羽和夫さん(アメリカ・イギリス)、田村尚也さん(ドイツ・ロシア)やプラモメーカーのファインモールドさん(日本)など、各国の専門家が集結しています。さらに日本軍研究家必読書の『機甲入門』や『日本の大砲』を書かれた佐山二郎先生からは八九式の砲塔内部という、誰も見たことがなかった部分の写真を貸していただき、それを制作に活かしました。さらにご覧いただいた上で「これはすごい出来です」とお褒めの言葉を頂戴しました。そうした専門家中の専門家の方が見ても、演出上の"ウソ"や面白さもひっくるめて表現として成功しているという現象自体も興味深く、そこからこの映画がどれだけすごいことをやっているのかを想像していただければ幸いです。

よしかわかずのり　軍事研究家・イラストレーター。著書に『イタリア軍入門』、『Viva! 知られざるイタリア軍』(ともにイカロス出版)などがある。OVA『これが本当のアンツィオ戦です！』にはオーディオコメンタリーに出演し、解説書も執筆。

俺のガルパン愛を聞け！

column 05

こんなに幸せな視聴者はいないと思います

軍事・戦史ライター

田村尚也

　僕は『萌えよ！戦車学校』という本を書いたのですが、それがTVシリーズに突然、出てきたんです。まったく知らされてなかったのでビックリしまして、それが最初の関わりでした。その後が『ガールズ＆パンツァー コンプリートブック』の記事ですね。その頃は、外部スタッフとして本に書かせてもらった程度でしたけど、OVA『これが本当のアンツィオ戦です！』の打ち入りに参加させていただいたんです。そのうち、「劇場版のCG監修やってよ」と誘われ、スタッフとして参加しました。その直後から、新登場の戦車の仕様書を固める作業を手伝いました。それがカール自走臼砲とII号戦車でした。それと既存の戦車CGが大画面に耐えられるよう、ブラッシュアップする作業のお手伝いですね。CG打ち合わせに備えて絵コンテも読んでいたのですが、8ミリ機銃のことが「8ミリ砲」と書かれていたんです。そこを指摘したら指摘通りに変更されたので、「あれ、あの吉田玲子さんの書いた脚本が、俺のひと言で変わっちゃったよ？」と驚いて。だけど、そういう指摘の積み重ねでディテールが盛り込まれていく作品なんだと納得しました。自分が大好きだったアニメのクオリティアップに貢献できるなんて、アニメオタクとしては、こんなにいい人生はないですよ。

　アフレコでも、専門用語のイントネーションの違う部分を指摘させていただいて、「俺、CG監修のはずなのに、何やってるんだろう」って（笑）。だけど、自分のイントネーションに合わせて、秋山殿がしゃべってくれるなんて幸せでした。その後、監督直々のご指名が来て、ダビングにも参加させていただきました。「プラウダの乗っているホバークラフトは、もっとプロペラの音がうるさいです」とか、効果音にも口出しして、一番好きなアニメにこんなに深く関われるなんて、ツイているんだと思って、宝くじを買ってしまったぐらいです（笑）。

　『ガルパン』を好きになったポイントは、派手でかっこいい戦車アクションです。今、実際の第二次大戦の実物の戦車をあれだけ集めて動かすのは不可能なわけですから、特撮かアニメに頼るしかない。アニメでは初めて、あれだけの長時間、戦車が動き回る映像を見られたわけで、第1話から「ん？ これはただごとではないぞ」と思いました。第1話はIV号戦車の主観が登場するし、III突の転輪の挙動も良かった。ソ連戦車の行進で「カチューシャ」が流れたときは「やりやがった！」という感じでした。

　劇場版は、最高位の戦車アクション映画です。頭をカラッポにしてバカになって楽しめるし、ホロリとくる人情劇もあり、最後は仲間と力を合わせて戦って……もう、言うことないですよ。戦車に関して言うと、自分が仕様書づくりに関わったカールとII号戦車は思い入れが深いですね。II号戦車はシナリオもいただいていない段階で関わったので、映画の登場シーンを見て二重の感動がありました。カールは、戦力的にはラスボスですしね。親近感があるのは、歴女チーム。その中でも、エルヴィンが好きですね。劇中で、エルヴィンが「Alles klar!（アーレスクラー）」とドイツ語を話すんです。最初は別のドイツ語だったんですが、ちょっと引っかかったので、作家で軍事史研究家の赤城毅さんに聞いてみたら、やはり別の言い方のほうがいいという。僕が指摘したせいで、当日になって、台詞が差し替えになってしまったんです。もしかすると、森谷里美さんに無茶ぶりをしてしまったかもしれません。

　ここまで深く関わったけど、いまだに視聴者気分が抜けないんです。ツッコミを入れているので、こんな幸せな視聴者はいないだろうと思います。

たむらなおや

軍事・戦史研究家、ライター。『MC☆あくしず』への寄稿を中心に、著書に『萌えよ！戦車学校』シリーズ、『各国陸軍の教範を読む』（いずれもイカロス出版）など。

俺のガルパン愛を聞け！ 06

蘊蓄があればあるほど新たな発見がある

フジテレビ 解説担当役
能勢伸之

今回、杉山プロデューサーから本取材に関する連絡を受けたのですが、一度はお断りしたんです。この作品は登場する戦車のレギュレーションが第二次大戦であると以前伺っていたので、私には関係ないと考えていました。私のことをご存知の方は「能勢はWW2関連を全く知らない」と知っていますし、世界中にWW2にお詳しい方がめちゃくちゃいるわけですから、私がこの作品について語れば「知ったかぶり」だと非難されるのは明らかで、逆にこれを受けることで作品に迷惑をかけかねない。ですが、杉山さんから「この作品にはT-34/85が登場するんですよ(笑)」と言われ、言葉に詰まりました。なぜなら、T-34/85という戦車は1995年のボスニア・ヘルツェゴビナ紛争で旧ユーゴスラビア軍が保存していたものが突然復活して、いろいろな国が慌てたりとか、最近も北朝鮮の演習の映像を見ると、T-34/85が立派に走り回っていたりするんです。そうするとこれは現用戦車であるということが論理上否定できない。そうした状況に追い込まれてしまうと自分の専門範囲に入れざるを得なくなり、自腹で今回の映画を拝見しました。

そして見てみるとまず、あまりにスピーディーで白黒の『鉄腕アトム』『鉄人28号』をリアルタイムで見ていた世代の私ではお話の展開に追いつけません。WW2の戦車や装甲車、自走砲、それから現用兵器には分類のない突撃砲が次々に出てくる中、C-5M輸送機やポモルニク型上陸作戦用ホバークラフトも登場。これなら私でも「……わかる！」と思いました。輸送機からのパレットを使用した戦車投下シーンでは、足回りが強くない車輌の場合、パレットと戦車の間、履帯と車輪の間に詰め物をするのですが、どんな詰め物をしているのか気になりました。さらに、ねこにゃー(?)がやっている戦車ゲームの横に、バリバリの現用モノであるレオパルド2系列の静止画が映り込んでいました。「ウーン、これはレオパルド2A5か、レオパルド2A6なのか……」。その最大の識別点は砲身長ですが、いかんせん発射した瞬間の絵だったので閃光と爆煙で識別不能。悩みましたよ、杉山さん！　砲塔上面がのっぺりしている感じがして、だとしたらこれはドイツのものではなく、レオパルド2A5の装甲を強化したスウェーデン陸軍のStrv・122か、さらにIED対策を施したStrv・122Bかもしれないかな、いずれの可能性もあるな、と。また、蝶野教官がOH-1ヘリで西住邸に乗り込んだ際、画面の左に映り込んでいた模型がふたつあり、ひとつはWW2の自走砲で、これはサッパリだったのですが、もうひとつの戦車は、アーマードサイドスカートや砲塔形状や砲身長から、レオパルド2A5かな、と思いました。断定はできませんが。

他に作中で気になったのは、WW2では戦線の後退が早すぎて、とうとう一度も実戦に参加しないままベルリンでの戦勝パレードに参加したといわれるセンチュリオンMk・1(A41)です。これは以降の型とは異なり、砲塔前面にポリッシュ20㎜機関砲を搭載しているので、映画ではどのように使いこなすのかが気になりましたが、作中では使っていなかったようですね、杉山サン！

『ガルパン劇場版』は、私には「愛」というより「謎、また謎」であり、映画のスタッフの皆さんの、画面の隅々にまで蘊蓄ネタを「どうだ！」といわんばかりに詰め込んだ、こだわりと意気込みとエネルギーには「恐れ入りました」と言わざるを得ないと思っています。私の知識レベルではムリですが、蘊蓄があればあるほど、見るたびに新たな発見がある作品だと思います。

のせのぶゆき
1958年生まれ。早大第一文学部卒。フジテレビ解説担当役兼「週刊安全保障」アンカー。著書に『東アジアの軍事情勢はこれからどうなるのか』(PHP)『弾道ミサイルが日本を襲う』(幻冬舎ルネッサンス)『防衛省』(新潮社)など。

07

俺のガルパン愛を聞け！

何よりすごいのは「戦車道」という設定

編集者

浪江俊明

『ガルパン』の企画立ち上げ時、杉山潔プロデューサーが企画の相談のため編集部にいらしたとき、たまたま私も居合わせたんです。２０１０年頃ですから、もう5年も前のことです。杉山さんとはそれ以前からの長いお付き合いなので、個人的に戦車の専門分野に関する相談に乗っていました。例えば、「Ⅳ号戦車内部の照明は、どこにあるんですか？」という質問がきます。内部の照明の位置なんて考えてもみなかった質問なので、資料をひっくり返して、ようやく突き止めたり……そんなことが、たびたびありました。

ＴＶシリーズが始まると、やはり車体の挙動に感心させられましたね。走り出すときには車体の前が上がって、止まるときには車体の前が沈んでスッと上がる。それと、第2話で10式戦車が出てきましたけど、ロールしながら曲がって、重心移動して、S字っぽいカーブで止まる。生で見て知っていた戦車の動きが、アニメで細かく演出されている。戦車の動きだけでなく、物理法則をわかっていらっしゃるスタッフが動きをつけていると思います。

今回の劇場版は、さらに深いところまで掘り下げていますね。例えば、フィンランドのBT-42突撃砲。外見はわかるけど、内部構造について質問されてしまって……（笑）。たまたま、フィンランドまで取材に行っている方を知っていたので、その方をご紹介しました。外観は知っていても、どのレバーを引いて装填するかわからない方が多いんじゃないでしょうか。主砲の発射ボタンは手で押したり、足で踏んだり、車種によって違いますから、それらを把握して演出するのは大変なことだと思います。弾丸を装填するとき、劇中でも手のひらではなくグーで押していますしね。

僕は戦車に限らず、カーチェイスものというか、動きのある視点が好きなんです。だから、戦車目線で大洗の町を駆け巡るシーンが好きですね。戦車にラリーカーを重ねたイメージなので、『ワイルド・スピードX3 TOKYO DRIFT』や『バニシング in 60』が市街地を舞台にしたのと同じような感覚で、ワクワクしながら見入ってしまいました。あと、広い平原に戦車がいっぱい並走しているのを俯瞰でカメラが追っていく……たぶん、過去の戦車映画のオマージュだと思うんですけど、いいですね。ＴＶシリーズで使ったネタを劇場版でパロディにしたり、一度見ただけでは受けとめきれないぐらい、膨大な情報量なんです。なので、「劇場版でひと区切り」という気持ちにはなれず、これから吸収しないといけないんですよ（笑）。よくもまあ、個々の戦車の個性を生かした戦い方を考えつきましたよね。ＴＶシリーズで出尽くして、もうボスキャラ的な戦車は残っていないだろうと思っていたら、臼砲を持ち出してきたり（笑）。ポルシェティーガーのモーターをブーストして使うシーンも好きですね。ハイブリッド車なんだから、確かに自動車部が頑張って整備すればできるかもしれない。

……そうは言いつつも、戦車描写ばかり見ているわけではなく、中盤の廃校舎での共同生活のシーンなどでほっこりしていますけど（笑）。キャラクターの中では、生徒会長が一番好きです。ドラマ的にも伏線やオチが丁寧につくられていて、名言も出てきますよね。なにより、「戦車道」という設定を思いついたのが、すごいと思います。せっかく戦車道というベースがあるんですから、ネタを変えたり場所を変えたりして、ずっと続けてほしい。劇場版に、「戦車道には人生の大切なすべてのことが詰まっている」という名言があるじゃないですか。あの台詞の意味、ちゃんと自分なりに考えなきゃなあ……と思っています。

なみえとしあき　アートボックス所属の編集者。編著に『陸上自衛隊現用戦車写真集』、『日本軍戦闘車両大全―装軌および装甲車両のすべて（日本陸軍の機甲部隊）』など。映画『フューリー』の字幕監修も担当している。

08

俺のガルパン愛を聞け！

既存のメカニックの魅力を、別の切り口から見せてくれる作品

マックスファクトリー

高久裕輝

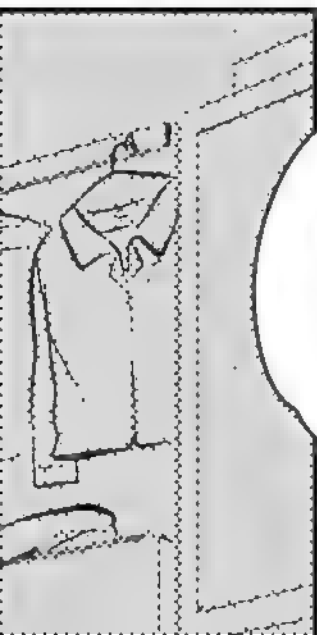
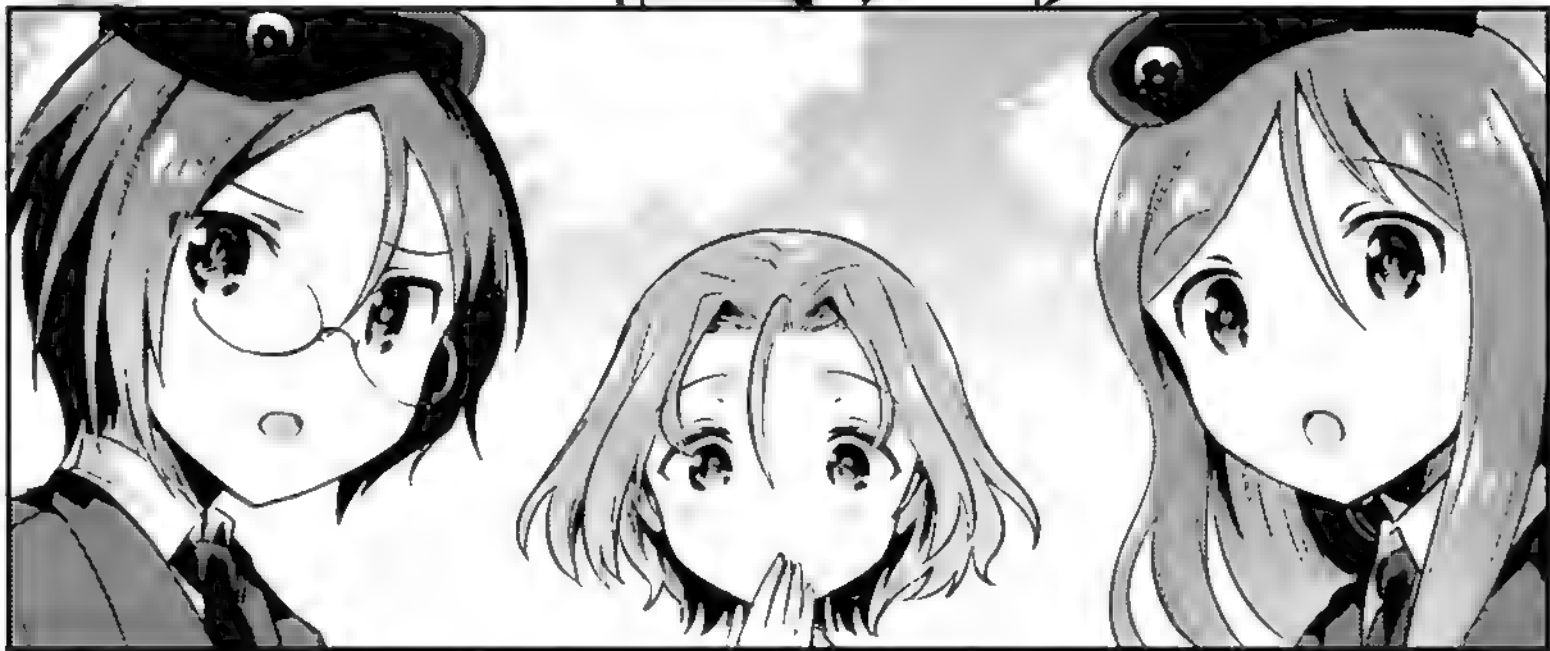
動いている戦車って、普通の人は見たことがないわけですよ。戦争映画に出てくる戦車だって、外から撮影しているだけですよね。『ガルパン』では、とにかく、いろいろな種類の戦車が「重い・軽い」「小さい・大きい」の差を感じさせながら動いている。どのくらいの大きさで、どのくらいの重さのメカニックが、どう動いているのか、ちゃんとわかる。『ガンダム』でもそうですけど、動いている様子を見るから、模型を作りたくなるわけですよね。戦車は、なかなか日本で実物を見る機会はないんだけれど、アニメでここまで動いているんだから、とりあえず全車種の模型を作ろう……というのが『モデルグラフィックス』（MG）の最初の立ち位置でした。確か、紙媒体で『ガルパン』の特集を組んだのは、ホビー誌としてはMG誌が最初だったはずです。店頭からMG誌が消えるのは、1994年のアイルトン・セナ追悼記念特集号以来の事件でした。『ガルパン』の楽しみ方を学ぶには、戦車の専門書を読み込むよりも模型を作ったほうが早いと思います。一度作れば形を覚えられるし、「これぐらいの大きさなのか」と直感的に理解できるからです。

僕はドラマで泣くことはあまりなくて、アクション描写のかっこよさに涙する人間なんです。『ガンダム』で言うと、「僕には帰れるところがあるんだ」というラストでは泣けなくて、ジャブロー攻略戦でドムが降下してくるシーンで泣くんです。つまり、アクションの素晴らしさを自分で受けとめきれなくなると、泣くわけです。『ガルパン』では、サンダース戦で号泣しました。特に、アメリカ戦車が楔形陣形で進んでくるところや徹甲弾が砲身から出てきた瞬間、カメラが回るところですね。つまり、プラモデルも出ている既存のメカニックの魅力を、別の切り口から見せてくれる点では『ガルパン』は本物なんです。戦車を好きなスタッフが戦車の動いているシーンをちゃんと見せたいと思い、そこに軸足を置きながら、どうすれば戦車戦が成立するのか知恵を使っている。そこが本物たる所以だし、作品の強みでしょうね。

僕は『ガルパン』以外のアニメで聖地巡礼をしたことがないし、他のアニメのイベントが地方でどう盛り上がっているか知らないけれど、大洗町のお祭りって凄いんです。『ガルパン』のお祭りではなく、あんこう祭や海楽フェスタといった地元に根づいたお祭りに、大洗町を盛り上げるためにアニメ・ファンが集まることに感動します。アニメでは町の特徴とか構造、「わざわざ、そんなところまでこだわらなくてもいいだろう」というレベルまで、ちゃんと大洗の町を舞台装置として描いている。だから、大洗に行ったことのある人なら、自分が今どこにいるのかわかる。劇場版を見ていて、実写映画を見ていると錯覚してしまったぐらいです。いわば、模型的・ディオラマ的感覚なんです。アニメなんだけど、実写的・特撮的。それは表現として斬新なんじゃないでしょうか。

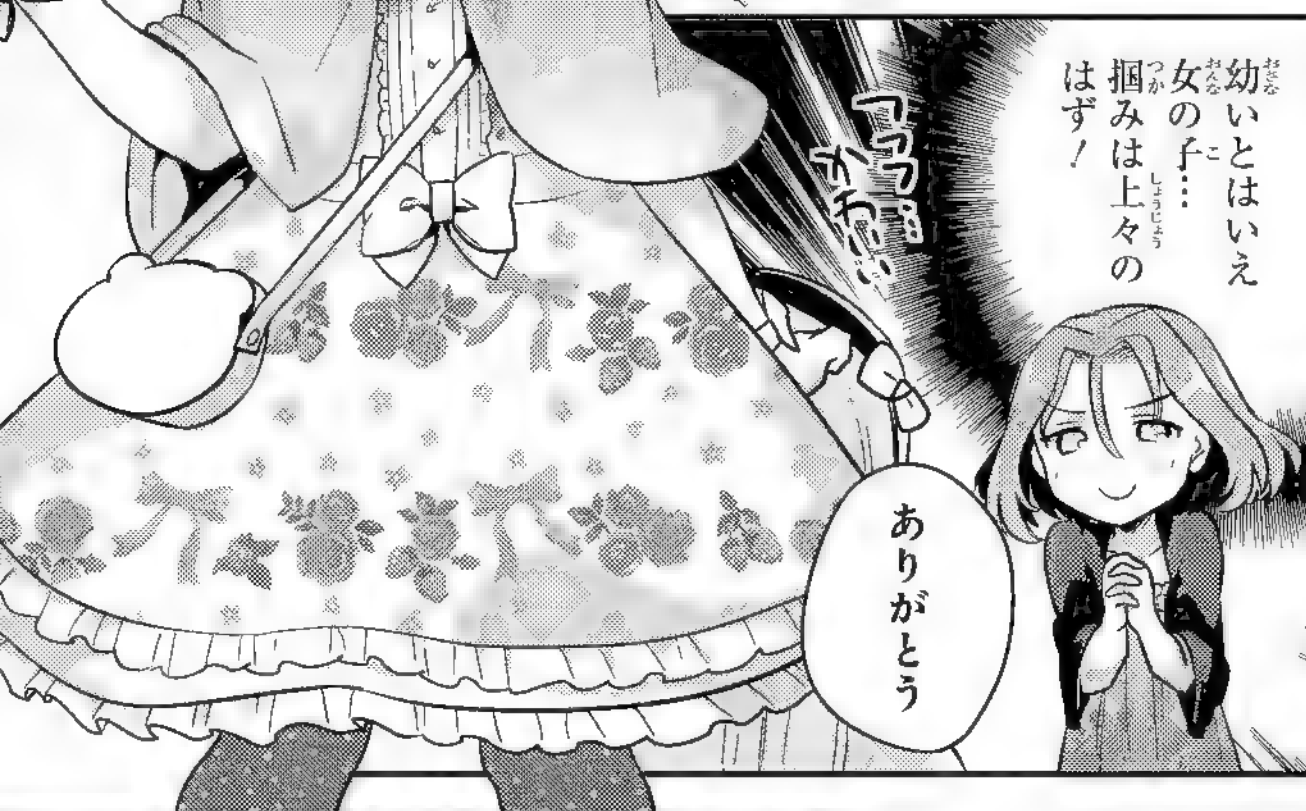
もうひとつ、『ガルパン』の良いところは、アニメ的フラグやアニメ的お約束ではストーリーが進まない点。もし、本当に大洗の町にあの子たちが住んでいて、本当に高校がなくなってしまうとしたら、こういう気持ちになるんだろうな……「この子たちと一緒に、俺は大洗に関わって来たんだな」という、オタク的感慨に打たれてしまって（笑）。なぜ、物語に感情移入できないはずの僕が、そこまで思うのか。「戦車はきっちり描く」「大洗もちゃんと描く」「主人公たちは死なない」といった、厳密なルールの中で作劇しているからでしょうね。そのルールの中でバカなことを思いついたら、どんなに大変でも、本気で映像化する（笑）。そこが凄いところです。

たかくゆうき　ホビーメーカー・マックスファクトリー所属。企画・商品化担当として『figma Vehicle Ⅳ号戦車D型』『PLAMAX 駆逐艦×艦娘 島風』などを手がける。元『モデルグラフィックス』副編集長。

彼女がこれから選抜チームの隊長となる
島田愛里寿だ
隊長と仲よし大作戦
いちはや
よろしく…
ドォォン
ドン…ドン
しかし驚いたわ

噂には聞いてたけど
本当にあの島田愛里寿がウチの隊長とはね
メグミ
見た目も驚いたけど…演習もびっくりだったわ
そうそう すごかった!
一人でみんな倒しちゃうんですもの
さすがは島田流家元というか…
あら でも私は気に入ったわ
アズミ
だってお人形さんみたいにキュートだし♡
あんなかわいくて強い娘が隊長なら大歓迎じゃない?

確かに心強くはあるけど…
でも戦車道はチームワークが命よ？
ふむ。
そうねえ…
なかよくしなきゃね
あんな年の離れた隊長と仲よくなれるかな？
どうかしら
でも好機逃すべからず…じゃない？
ルミ

こんばんは！選抜チームのものです
新隊長に是非ともご挨拶をと思いまして…
あっこれよろしければスイーツです！

…ありがとう
でも寝る前に甘いものを食べると虫歯になる

隊長！
私は隊長に似合いそうなお洋服を持って来たんです～
私の好きなブランドの子供服で…
じっ
絶対隊長に似合うと思ったんです
幼いとはいえ女の子…掴みは上々のはず！
フフッかわいい
ありがとう
でも私もう寝るから…
脱ぐわね
これが島田流ニンジャ戦法…！
脱ぐのも早い
フフ…リサーチが足りなかったようね

隊長！

私はぬいぐるみをプレゼントに持ってきました

にゃーん

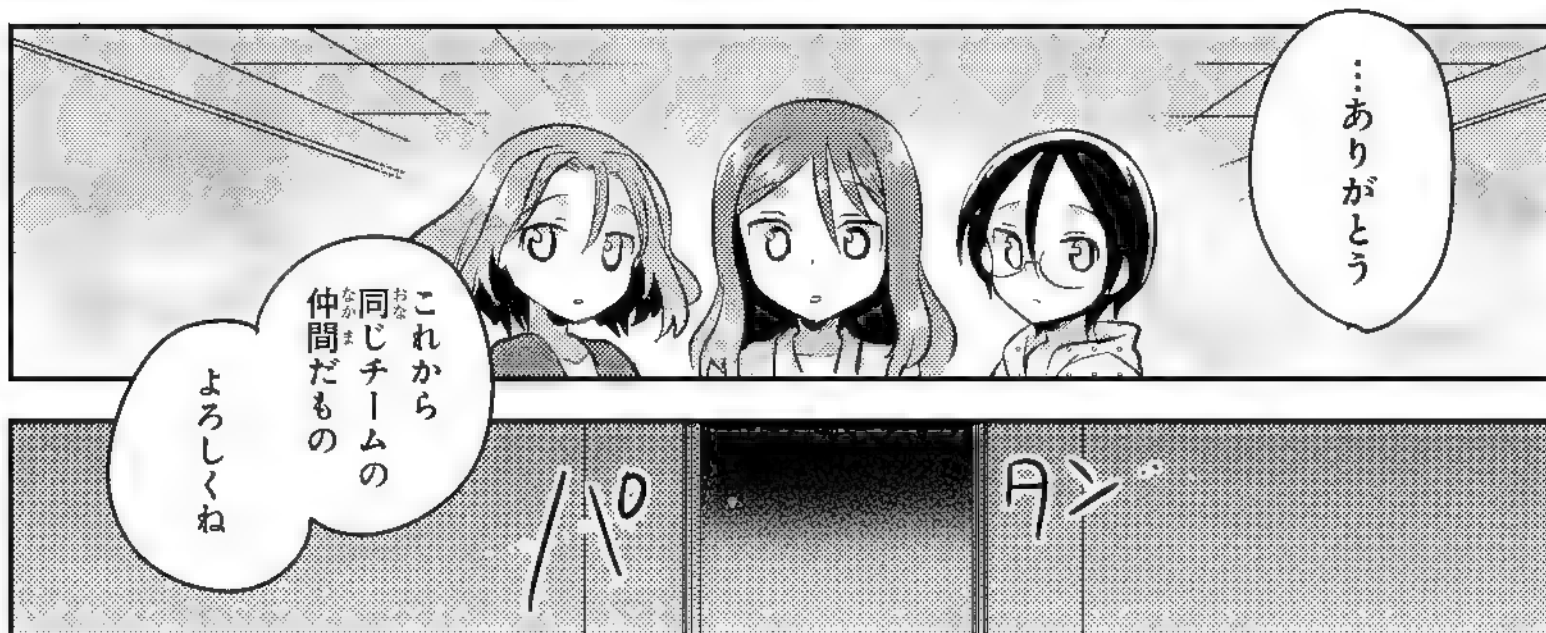
隊長が大事そうにぬいぐるみを抱えているのを見ていたのだ！

ありがとう

フフフ…

でも私…

ネコよりクマが好きなの…

私が島田流だから？
仲よくしておくと何かいいことがあるから？
それとも…
ざい
違いますよ
確かに島田流家元すごーいっていうのはありますけど…
でもそれより今日の演習見て隊長の戦い方に惚れたんです
あんな戦い方をする人と是非お話してみたいですし
もちろんいろいろご教授いただきたいですし！
それに隊長超かわいいですし…
それは失礼じゃ…

ボコ…ごめんね

スッ

今日だけは一緒に寝れないの

…おやすみなさい

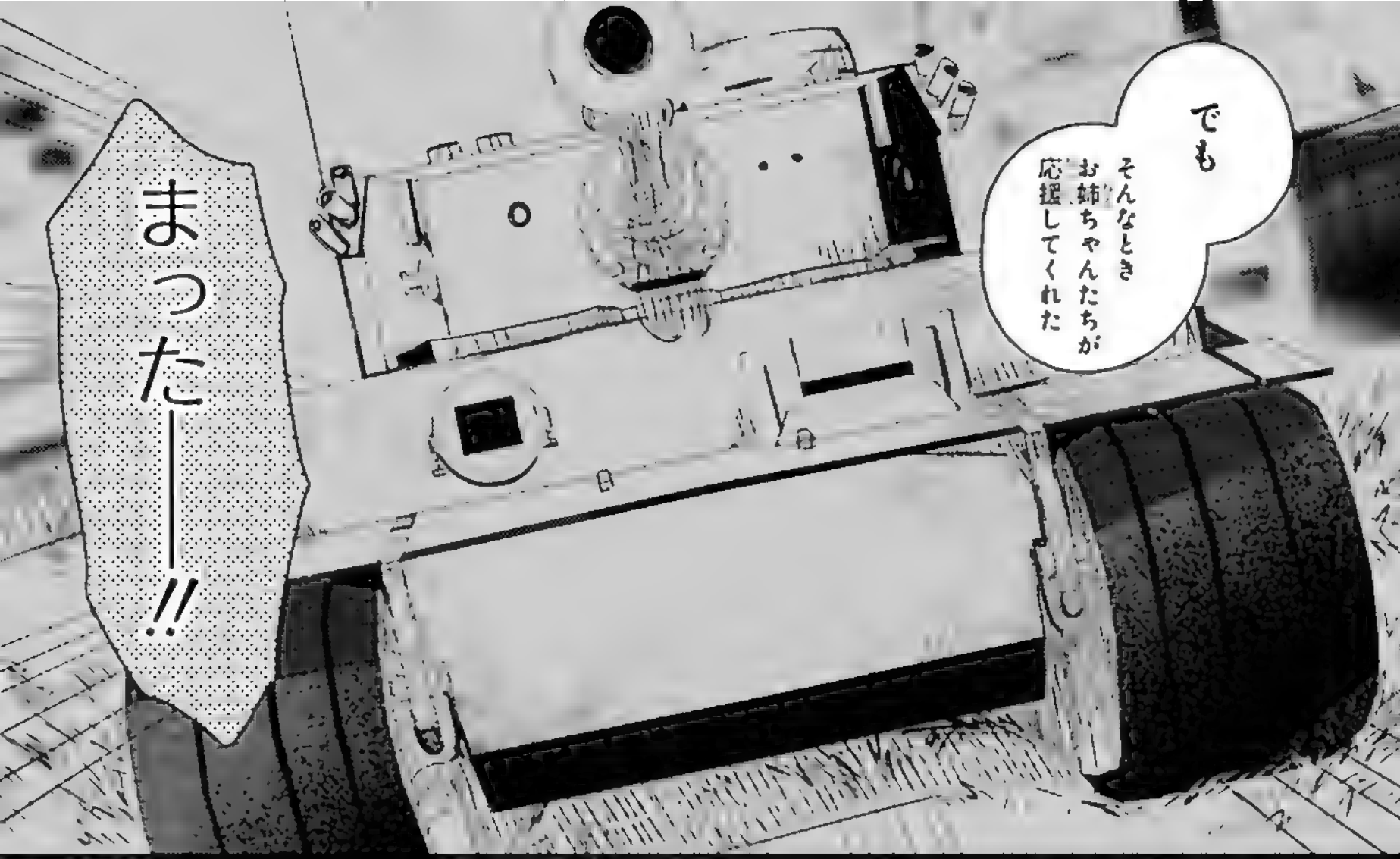
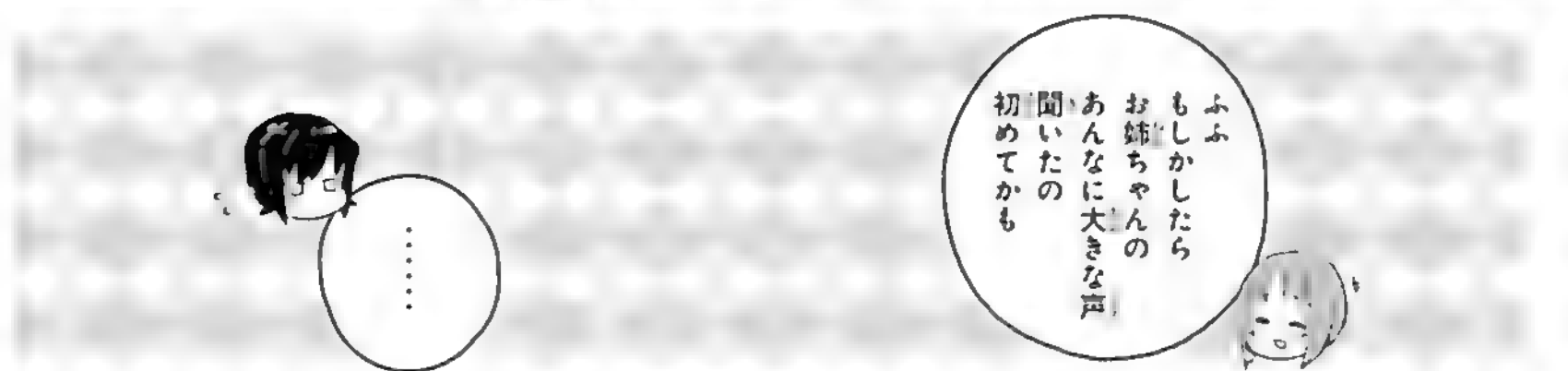
おわり

祝！
はいはい！
んじゃま 堅苦しい挨拶は この辺にして
乾杯！
わーーーっ!!
かんぱーい！
昨日の敵と明日の友
甘露アメ
まさかこんな短期間で二回もここで祝賀会するなんてね～
しかもドレスコードが大洗の制服…
スッ…
いいんじゃないか

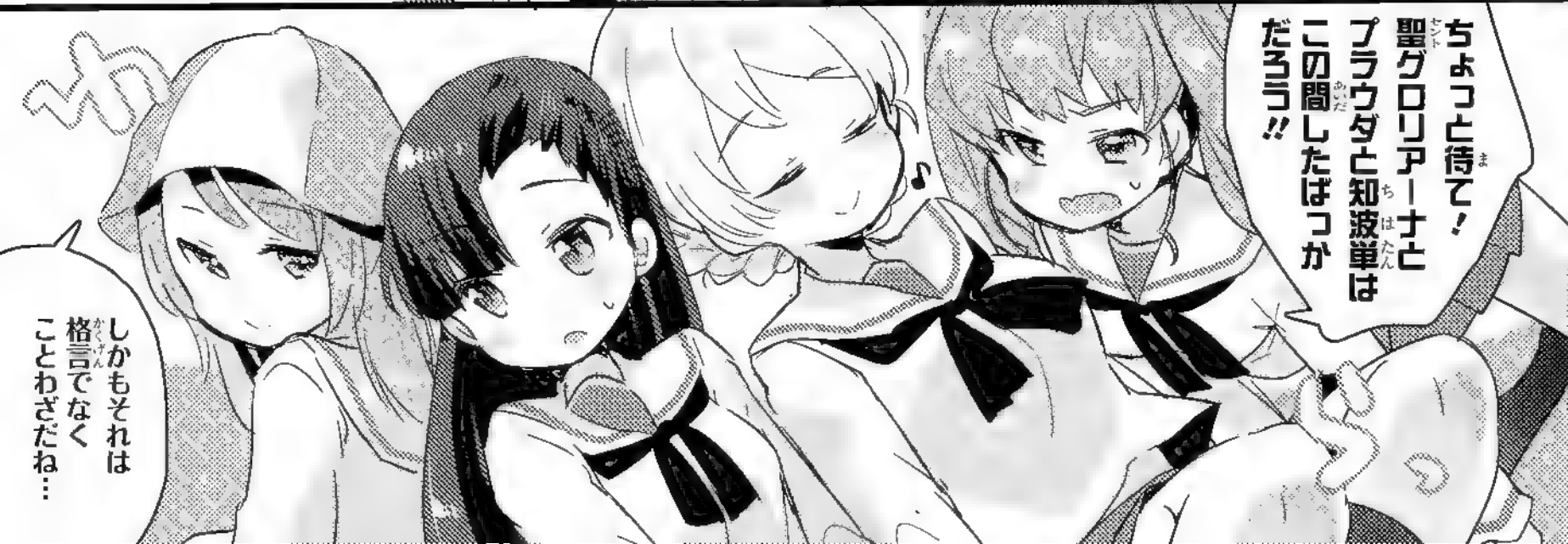
キ
郷に入っては郷に従え…他校の制服を着るのもいい
Cheers!
それにケイさんも!
ダージリンさん!
お姉ちゃん!
せっかく用意した大洗の制服
みなさんまんざらでもない様子ね
オッドボールが転校するより先に私たちが転校したようなもんね
あはは…
……

どうしたんですかドゥーチェ
…なんで私の前だけこんなものがあるんだ？
あ
それ約束の干し芋パスタ～
お前か!!角谷っ
ゆらゆらゆらゆら
干し芋…
すごいゲテモノ臭～
ドゥーチェお腹壊しますよ！
ぐぬぬ…
ええいっ“食”を前に我々に撤退の文字はない…
いやありえないっ
いただきますっ
ガッ
ちゅるんっ
!!
カッ
おいしい…
えええええっ!!?

ドゥーチェ
ドゥーチェッ
私も一口!
あたしもー!
お前らーっ
ギャー
ギャー
騒がしいわねー
ねえノンナ…
ってちょっと!
何してるの!?
はい
私たちがいなかった間のカチューシャの雄姿を聞きたいと思いまして
なっ…
いつも通りよ
いつも通りっ
もーっ
ふふふ

――
こうしてみんなで笑っているのが
なんだか夢みたい
みほ…
本当言うとねまだ少し足元がふわふわしてる感じがするの
おかしいよね戦車はずっと地面の上を走ってるのに
…ルールが急に変更になって
もちろん退く気はなかったけど
それでもやっぱり…
不安が無かったって言ったら嘘になる

でも
そんなとき
お姉ちゃんたちが
応援してくれた
まったーー!!
ふふ
もしかしたら
お姉ちゃんの
あんなに大きな声
聞いたの
初めてかも
……
ありがとう
大洗女子学園を
一緒に守ってくれて
うん

でもみほ
廃校を免れたのはよかったけど
ガ
そろそろ！私たちはまた大洗のチームと戦いたいのよね
きゃっ!?
ぼっ
ぽすんっ
ふんっ
勝手に廃校になってもらっちゃ困るのよ
そうねこんな格言を知ってる？
昨日の敵は今日の友
今日の友は明日の敵！
また練習試合してください!!
ちょっと待て！聖グロリアーナとプラウダと知波単はこの間したばっかだろう!!
しかもそれは格言でなくことわざだね…

皆さん…

はいっ
よろしく
お願いします！

Febri
VOL.33
2016年2月17日発売予定
定価 本体1,000円＋税
［表紙&巻頭特集］
終物語
板村智幸監督インタビュー＆全話解説
★機動戦士ガンダム サンダーボルト
★真・女神転生Ⅳ FINAL
★声優・日高のり子ロングインタビュー
★漫画家・黒田硫黄インタビュー＆作品解説
株式会社一迅社 http://www.ichijinsha.co.jp/
©西尾維新／講談社・アニプレックス・シャフト

作品はもちろん、音楽も ファンの方たちに 愛されているのが誇らしい

ガールズ&パンツァー GIRLS und PANZER der FILM 劇場版

音楽

浜口史郎

メールインタビュー

構成／宮 昌太朗

──完成した作品はご覧になりましたか？　もし、ご覧になっていれば、感想をお願いします。

浜口：試写会で初めて動く映像を観ることができました。映画の音楽は完成した映像に合わせて作曲をすることが多いのですが、本作ではTVシリーズのように音楽先行で作業しましたので、映像を観るのがとても楽しみでした。

第一印象はこれぞまさに〝劇場〟。迫力ある映像と音に圧倒されました。言葉ではとても伝えきれません。とりあえずもう一回観ないと、と公開2週目にも行きました。ストーリー展開はわかっていましたが、断片的でしたので実際の映像を観て「ああ、なるほど、こうなっていたんだ」と謎が解けたような気分でした。

職業柄、音のほうにより注目してしまうのですが、効果音がものすごかったです。砲撃音、着弾音の迫力、戦車の音などに耳を奪われました。「戦車道行進曲」はTVシリーズ同様、メインテーマ曲的な扱いをしていただいて、とても光栄です。

──劇場版について、話を聞いたのはいつ頃でしたか？　またそのときには、どのような印象を持ちましたか？

浜口：TVシリーズの最終回がオンエアされたあと、OVAと劇場があるというお話を聞いたような気がしますが、はっきりと実感したのは、2013年4月の有明で行われたイベントです。映画化が発表されたときの会場のどよめきは、今でもはっきりと覚えています。

──今回の劇場版では、知波単学園や継続高校、大学選抜チームなど、新たなキャラクター（チーム）が登場しました。それぞれのテーマの解説をお願いできますでしょうか？

浜口：「雪の進軍」は知波単学園のテーマとして、かなり早い段階から決まっていました。本作の音楽で最初に着手したのが「雪の進軍」だったと記憶しています。TVシリーズでは『八甲田山』のネタとして登場しましたが、知波単学園の突撃精神を表現できるように編曲しました。「知波単学園、戦車前進！」は〝潔く散る〟日本の軍歌のイメージです。勇猛果敢な知波単魂を表しています。

「When Johnny Comes Marching Home」は大学選抜チームのテーマなので、高校生のみほたちより大人っぽく、力強いアレンジにしました。ちょっと強くしすぎたので、みほたちだけでは、とても太刀打ちできそうもないですね。「孤高の戦車乗りです！」は愛里寿のテーマです。ボコしか友達のいない、天才少女の孤独感、幼さを感じていただけるでしょうか。このメロディーをもとに「好敵手です！」「無双です！」へと発展していきます。可愛いメロディーが勇壮になり、悲壮感に満ちていくのがアレンジの妙ですね。

──継続高校のミカがフィンランドの民族楽器、カンテレを使っていますが、これは浜口さんからのアイデアだったのでしょうか？

浜口：「Sakkijarven polkka」をカンテレで演奏するのは、水島監督からのミッションです。本作で監督が一番こだわった曲だと思います。全体の音楽打ち合わせをする前に、この曲だけ先に打ち合わせをして、先に録音しました。

カンテレという楽器については、実は私は詳しく知りませんでした。スタジオミュージシャンの方にもカンテレを演奏する方がいなかったので、アクタスの丸山（俊平）さんからカンテレ奏者のあらひろこさんをご紹介いただきました。あらさんには打ち合わせのときに楽器をお持ちいただき、奏法や演奏可能なキー、音域などをご教示いただきました。それをもとにデモを作成して、水島監督とあらさんに確認していただいてから録音しました。

【浜口史郎】……東京芸術大学を卒業後、1996年より作曲活動を始める。最近の主な代表作に『花咲くいろは』（2011年）『SHIROBAKO』（2014年）『ハルチカ〜ハルタとチカは青春する〜』（2016年）など。

カンテレは繊細な音色で、余韻が特徴的です。ポルカのような早い曲を弾くのは難しいのですが、あらさんは見事な演奏を披露してくださいました。この曲の伴奏にはマンドリンとバラライカも使っています。アンツィオとプラウダもこっそり参戦しました。

――今回、改めて描き下ろした楽曲の中で、特に印象的だったものを教えてください。

浜口 「劇場版・戦車道行進曲！パンツァーフォー！」は、あえてTVシリーズとまったく同じ構成にしてあります。なぜなら――きっと皆さんも経験があると思いますが、好きだった映画のテーマ曲が次回作ではアレンジされていて"コレじゃない感"にがっかりしたことがあったからです。そのかわりに、オーケストレーションをより壮大なシンフォニックにし、ミュージシャンもTVシリーズの倍の人数に増やして録音しました。さらに96khz／32bitのハイレゾでの収録です。

「まるで西部戦線みたいだと優花里さんが言ってます！」は「戦車道行進曲」の新しいバリエーションです。こちらではTVシリーズでは使わなかった方向性のアレンジを施しています。イントロのモチーフに凝った変奏をさせているので、かなり変わった印象を持たれたのではないでしょうか。大洗女子学園連合チームの戦車が進軍していく、空撮シーンにうまくマッチしていると思います。

「決断します！」は、カチューシャを撤退させるために、クラーラやノンナが犠牲になるシーンです。あまりウエットにならず、緊迫感を維持するよう心がけましたが、映像を観ると泣けますね。水島監督のご希望は「ロシアっぽく」でしたのでロシアのクラシック音楽のテイストを入れています。

――個人的には、大学選抜チームとの戦いの前、大洗女子のもとに各チームが結集するシーンで、各チームのテーマがメドレーとして流れるのが非常に印象的でした。編曲の際は、どんなところに気をつけましたか？

浜口 メドレー曲の話もだいぶ前から伺っていたので、水島監督のこだわったシーンのひとつではないかと思います。「学園十色です！」は、打ち合わせの時点でコンテがなく、各曲の秒数もわからないので「長め」「短め」という感じの打ち合わせでした。それでも、水島監督の脳内ではすでに完成した映像ができ上がっていたのでしょう。曲の順番は決まっていましたので、各曲を音楽的に無理がないようにつなげたデモを提出しました。そのデモをもとにスポッティング（※音楽に映像を合わせる手法）で作画されたのだと思います。このシーンも映像を観るのが楽しみでした。

――『ガルパン』の楽曲は、作品の性質上、マーチ的な曲が多いですが、作曲・編曲の際に注意していることは？

浜口 マーチは行進ですから、前に進まなければなりません。しかし、進んでばかりでは疲れてしまいますので、立ち止まったり、足踏みしたり、緩急をつけることが大事です。マーチにはスネアドラム、バスドラム、シンバルが欠かせません。この3つの楽器でさまざまなリズムパターンを構築していきます。スネアは特に重要ですので、録音では3人の奏者で3種類の異なるスネアを組み合わせて使用しています。

――浜口さんは水島監督と、これまでも何度か一緒にお仕事をしています。監督の印象を教えてください。

浜口 水島監督とご一緒するのは4作品、本作で7タイトル目になります。とにかく「音楽に造詣が深い」という印象ですね。私の知らない曲や楽器をご存知だったり、シンセサイザーにもお詳しい。ご自身で作曲もなさるというマルチぶりです。本作でも「おいらボコだぜ！」の作曲を手がけられています。

音楽打ち合わせでも、一般的には音響監督さんがBGMの音楽メニューを作られるのですが、本作では音響監督の岩浪さんは水島監督にすべてお任せでした。打ち合わせでも、各曲について明確なビジョンをお持ちなので、大変わかりやすいです。

――『ガルパン』は、TVシリーズ放映終了後も、長く愛される作品になりました。浜口さんにとってこのシリーズは、いったいどんな作品になったのでしょうか？

浜口 作品のヒットは言うに及ばずですが、音楽についてもファンの皆様が愛してくださっているのが、とても誇らしいです。

劇場でご鑑賞いただいた皆さん、いつも応援していただき、ありがとうございます。まだの方も、機会があれば、ぜひ劇場に足をお運びください。劇場はLIVEと同じです。テレビでは得られない感動があります。本作のサウンドトラックは、劇場で使用されていない部分もフルサイズで収録されています。お手にとっていただければ幸いです。

Febri Music style
GIRLS und PANZER der FILM / SEKINE Yoichi

"流行歌を作りたい"という目標が『ガルパン』で達成できました

音楽プロデューサー
関根陽一インタビュー

取材・文／公森直樹

音楽プロデューサーは通常、企画がほぼ固まった段階で呼ばれるのですが、『ガルパン』に関しては初期段階から参加しています。まだ舞台も決まっていなかった時期だったのですが、僕の地元である大洗がたまたま候補地に挙がっていまして。僕の親が地元で商売をやっていたのもあって、まずはその交渉に参加することになったんです。自身の職務を大きく超えた作業だったのですが、地元と交渉するという状況も含めて運命的なものを感じましたし、作品を深く理解した上で音楽制作に入ることができたのは良かったですね。

『ガルパン』の音楽のコンセプトは、軍楽隊のマーチでした。具体的には、娯楽色の強い60年代の戦争映画のような。そうなると、以前から水島努監督の作品に参加していて、管のアレンジに長けている浜口(史郎)さんしかいないだろうと。水島監督は音楽への理解が深くて、アレンジの指定までご自身で詳細にオーダーしてくださいます。『ガルパン』であれば、既存の楽曲をこの時代のアレンジで鳴らしたいとか、通常の打ち合わせとは違って音楽用語が飛び交います（笑）。たぶん、水島監督の頭の中では絵コンテと音楽が同時に進行しているんだと思います。

劇場版とTVシリーズの違いで言えば、TVは屋外で演奏しているイメージで、残響が少なくて直線的に鳴っています。一方で劇場版は5.1chですし、大ホールで鳴っているような、ストリングスもふんだんに使った豪華なものにしていますね。だから同じ楽曲でもアレンジを変えたり、アレンジが一緒でもミックスの方向性を変えているので、まったく聴こえ方は異なると思います。楽器にしても、軍楽隊はトランペットではなくコルネットを使うのが通常なのですが、劇場版ではトランペットにして、オーケストラの通常の編成に近い形に戻しました。それによってサウンドにきらびやかさが増していると思います。他にも、監督の要望でカンテレという北欧の珍しい弦楽器を使っています。今回、フィンランドの民謡「Sakkijarven polkka（サッキャルヴェン・ポルカ）」を演奏してもらったのですが、もともとカンテレ用の楽曲ではなかったので、演奏家の方とどのように演奏するか相談しました。カンテレは構造的に開放弦しかないので、♯や♭などの臨時記号が出た場合は、弦のチューニングをその都度変えなければならないんです。そのため、チューニングを変えずにできるパートで区切りながら、最終的にそれをつなぎ合わせて完成させました。

劇場版の主題歌は、"メロディアスだけど情熱的すぎず、淡々と聴かせる曲"というオーダーを水島監督からいただきました。そこで何曲かイメージの近い曲をその場で監督に聴いていただきながら「piece of youth」の方向性を固めていきました。

作品全体を振り返ると、しっかりとクオリティの高いものを作って、その上で作ったものを遊び倒しているところが評価をいただいているんじゃないかなと思います。例えば、東京フィルハーモニー交響楽団の方々に『ガルパン』の各楽曲を演奏していただいたコンサートの際、「あんこう音頭」も演奏していただいたり（笑）。あとは、プロデューサーとしてずっとヒット曲ではなく流行歌を作りたいというのが目標だったのですが、『ガルパン』のテーマソングがいまやそれに近い曲になりつつあるなと。音楽アニメではないにもかかわらず、オーケストラ・コンサートができるくらいのところまで来たのは本当にありがたいなと思います。

[関根陽一]……『ガルパン』の音楽制作全般に携わる、ランティス所属の音楽プロデューサー。大洗出身。"今後はサウンドトラックのような作品と密接にリンクした音楽だけでなく、「ダンソン」のようにより作品の可能性の幅を広げるようなタイトルも作っていきたい"とのこと。

Febri Music style
GIRLS und PANZER der FILM / ChouCho

一緒に成長できる、素晴らしい作品に巡り会えました

＋

ChouCho 歌手 インタビュー

取材・文／公森直樹

［ChouCho］……………歌手。2011年「カワルミライ」でメジャーデビューし、現在までに11枚のシングルと2枚のアルバムをリリース。2016年2月にはニューシングル「空想トライアングル」を発売予定。「戦車に乗るなら砲撃手を担当したい」とのこと。

『ガルパン』主題歌のお話をいただいたときは「戦車と女の子が登場する」というキーワードだけ聞いていて、どんなアニメになるのか、まったく想像がつきませんでした。でも、戦車が登場する作品だからハードでカッコいい曲が渡されるのかなと思っていたら、歌詞も含めて予想以上にポップで前向きな「DreamRiser」が届いて。そのときに〝きっとアニメもこういう明るいものになるのかな〟と、曲の雰囲気からストーリーを想像したのを覚えています。TVシリーズのときに特に印象に残っているのは、第1話を試写会で観たことですね。戦車のシーンの迫力と、学園シーンの少女マンガっぽい、ほのぼのした光景のギャップも面白かったですし、最後に町が船の上にあることが明かされて、「えーっ！」って。本当に虜になりました。お気に入りのキャラクターは、その頃からカチューシャです。劇場版でも、ノンナとクラーラが身を挺して彼女を助けるところは感動しました！

TVシリーズの人気が高まっていることはいろいろな情報から把握していたのですが、2013年の「あんこう祭り」に出演させていただいたときに〝こんなに熱が高まっているんだ！〟というのを体感できたのはうれしかったですね。とにかくたくさんのお客さんがいらっしゃっていて。それ以外にも、TVで『ガルパン』のマーチが使われているのを聴くことも多くて、作品が世間に浸透していることを感じています。歌手としても、デビューしたときからオーケストラをバックに歌うことをひとつの目標にしていたので、2015年11月のオーケストラ・コンサート（「GIRLS und PANZER Herbst Musikfest 2015」）で舞台に立てたことは感無量でした。こんなに早いタイミングで夢を叶えることができたのは、本当に『ガルパン』のおかげです。劇場版の主題歌を担当できたこともそうですね。映画のエンドロールで私の歌声が流れるなんて、信じられない気持ちで。実際に劇場版のエンディングで「piece of youth」のイントロが聴こえてきたときは、心温まるストーリーも相まって泣いてしまいました。

劇場版で担当した2曲はどちらも作詞を手掛けているのですが、主題歌の「piece of youth」は、キャラクターに寄せすぎず、少し引いた視点から彼女たちを描いています。そこに学生時代の自分を重ねながら言葉にしていったので、ノスタルジックな仕上がりになりました。私も部活で弓道をやっていたこともあって、戦車道に打ち込んでいるキャラクターの友情とか一生懸命なところには共感できる部分が多かったのかなと思います。一方で、イメージソングの「GloryStory」は、「piece of youth」とは違って主人公である（西住）みほちゃんの視点で歌詞を書いていますね。楽曲も『ガルパン』らしい、明るく前向きな曲なので、みんなの背中を押してあげられるようなイメージですね。

「DreamRiser」を初めて歌ったときから3年以上の月日が過ぎて、日本だけでなく海外でも歌う機会が増えました。海外でも反応がすごく良くて、『ガルパン』人気が世界に広がっているのをとても実感しました。私も歌手として、曲と一緒に、アニメと一緒に成長できる、素晴らしい作品に巡り会えたなと思っています。今後『ガルパン』がどのようになっていくのかはわかりませんが、これからも作品に関わっていければうれしいですし、『ガルパン』の楽曲は大切に歌い続けていきたいと考えています。

Oaraiクリエイティブマネジメント
代表取締役

常盤良彦 インタビュー

Yoshihiko Tokiwa interview

ときわよしひこ

Oaraiクリエイティブマネジメント代表取締役、とんかつRestaurant Cook Fan代表。地域の物産などを取り扱う「大洗まいわい市場」の仕掛け人、「大洗」×「ガルパン」の立役者のひとりとして活動。

『ガールズ&パンツァー』の作中の舞台としてTVシリーズ第4話を中心に登場した茨城県大洗町。劇場版でも再び登場し、作品を盛り上げるのにひと役買った“舞台装置”だ。そこで企画の当初から町と作品をつないだ常盤良彦氏に、町の受け止め方の変化と劇場版公開の現在の様子について語ってもらった。

（取材・文／日詰明嘉）

――常盤さんが『ガルパン』に関わったきっかけを教えてください。

常盤◎忘れもしない2011年の10月11日のことでした。僕らが日頃から大変お世話になっている大洗町の田山商工会長から電話がかかってきまして、「今、アニメ会社の人が来ているんだけど、手伝ってやってくれないか」と言われたんです。そこでお会いしたのがバンダイビジュアルの杉山プロデューサーとランティスの関根プロデューサーでした。そのときにどんな作品か一生懸命ご説明していただいたのですが、僕はアニメについて詳しくなかったですし、どこまで物語を理解できていたかというと、おそらくできていなかったと思います。でも、彼らは何か一生懸命チャレンジしている人に見えたんです。僕らはそういう人が大好きですし、自分たちもいろいろなことにチャレンジし続けてきたので、その姿を見てどこか応援したくなっちゃったんですね。そしてそのときは今後どういうことをお願いしますといったことは明確に決めないまま、アニメを作ることについては全面的にお手伝いしましょうという約束をしてその場は終わったんです。

――大洗町の中での具体的な調整はいつ頃から進めていきましたか？

常盤◎そのあと杉山さんからロケハンについての要望を伺って、12月ぐらいからロケ地の調整をしていきました。当時、一軒ずつお話を進めていくのは大変でしたが、何度か説明を続けていくと、皆さん面白そうだよねと言ってくださいました。そうやって応援しようという雰囲気が鹿島臨海鉄道、茨城交通、商工会青年部の一部、商工観光課のメンバーと小さいながらも共有できるようになりました。そこで何かやりたいねという話になり、オンエア後の最初のイベントである、大洗あんこう祭でラッピングバス・電車をお披露目しようとお話が進んでいきました。そこでも通常であれば依頼側が払うラッピング料（広告料）を交通会社側が無料にしてくれたり、今は公認の痛車の施工をしているFEEL Designさんが貼り付けのお手伝いをしてくれたり、その他多くのボランティアスタッフさんの協力をいただいて、なんとかお披露目することができました。

――その年のあんこう祭から熱心なファンが大勢詰めかけましたが、どのように受け止めましたか？

常盤◎なんとなく話題になっているのかなという感じはしていたものの、当時大洗ではオンタイムで観ることができませんでしたし（一週遅れでBS11で放映）、僕自身、商工会青年部の一部と商店会長さんにしかお話をしていませんでした。ましてや町おこしなんて全く考えていませんでしたし、少人数でも来てくれたお客さんを楽しませたいという気持ちだけで取り組んでいました。そういう考えでコツコツ準備したのですが、いざ当日になったら予想以上のお客さんが来てくださり、正直なところ慌てました。少量作ったグッズが完売したときも、ファンの方が自主的に通販の予約表を作ってくれたりして、アニメのファンってこういう対応をしてくださるんだと何もかもがビックリな経験でしたね。

――そうした状況を町の方はどのように受け入れていったのでしょうか？

常盤◎本当の意味でコミュニケーションができあがってきたのは2013年の3月からだと思います。そのときキャラクターの等身大パネル54体を商店街の各店に置かせてもらったのですが、その目的のひとつはファンの方に喜んでもらうことで、もうひとつはお店の方にそのキャラだけでも好きになってもらいたいというのが狙いとしてありました。大洗町の商店街の方ってベー

スとしては商売人なので、お客さんと話すのが好きなんですよ。それでパネルを通じて『ガルパン』というお客さんとの共通言語を得たことでコミュニケーションのレベルが一気に上向いた。そこに楽しげに加わってくれたファンの方がいて、関係性ができていったんだと思います。

――それが継続していくことができたのはなぜでしょうか？

常盤◎ひとつはそうした商店街の方のポテンシャルの高さとファンの方の温かさがマッチしたからだと思います。ただ、そうであっても商工会と坂本事務局長がいなければここまで継続できなかったでしょう。あんこう祭や海楽フェスタといった大きなイベントは「コソコソ作戦本部」といって杉山さんや商工会青年部、行政、観光協会の数名がピンポイントで集まるボランティアグループが数ヶ月も前から準備をするわけですが、そこで出た情報やお願い事を一元管理する窓口が商工会で、いち早くその役割を買って出てくれたのが坂本事務局長なんです。それについて本当に感謝していますし、継続できたポイントを挙げるとすればそこになると思います。さらにいえば、イベントの際に無料配布するアイテムの制作費は、商工会の職員がひとつひとつ手作りしてくれた缶バッジの売上から成り立っています。そうした事業費を含め、商工会の存在はコミュニケーションを継続させている大きな要素になっているのは間違いありません。

――劇場版では再び大洗町が舞台となり、新たにさまざまな建物が登場しましたが、こちらの調整はどのように？

常盤◎TVシリーズのときと同じように、私ともうひとりの社員で、公開まで口外しないという約束のもとに一軒一軒お話していきました。ただ、今回は非常に楽でした。大洗ホテルの支配人に「今度、壊させてもらえませんか」とご説明に行ったんですけど、『ガルパン』という共通認識ができあがっているので、ふたつ返事で「ありがとうございます。喜んで」と。劇中で壊させてもらうお願いをしに行ったにもかかわらずですよ？（笑） 町役場ではさすがに怒られるんじゃないかなと思ったら町長もとても喜んでくれたそうです。肴屋本店にいたっては「もう好きにやっちゃってよ」と（笑）。僕らにとって『ガルパン』の取り組みって、つまりは遊びなんです。もともと仕事外のことですし、ほとんどはボランティアとして動いている。商品ライセンスについても、遊びであるからこそルールをきちんと守ったほうが楽しめるという考え方のもとで徐々に浸透させて、今では商工会に何でも話を持っていけばいいんだねという雰囲気が町の中に生まれていったんです。そして、町とこういう関係性を築けたのは、企画のひとつひとつにコミットしてくれてアドバイスをしてくれた杉山さんのお陰だと思います。課題のひとつひとつに関して、ちゃんと現場まで来てくれて調整してくれるプロデューサーってなかなかいないと思うんです。

――劇場版までの町の盛り上がりはいかがでしたか？

常盤◎私感ですが、劇場版をやったからといって、これで新たなお客さんがまたドーンと来るという期待をしている人はいなかったんじゃないかなと。むしろTVシリーズ放映中に来てくれたファンがまた町を訪れてくれて、それで「また来てくれたんだ。おかえり」という雰囲気を楽しんでいるように思います。というのも商工会の案件は全部僕のところに届くわけですが、それを見ると新商品よりもノベルティグッズを作っている方のほうがずっと多いんです。ガルパングッズを売って儲けようというのではなく、あくまで自分のところの商品を『ガルパン』のお客さんに喜んでもらおうとするためのノベルティグッズ制作というわけです。これは、また来てくれたファンに同じサービスを提供しておもてなししたいという気持ちの表れではないかなと思います。5月に大洗リゾートアウトレットの一角にまいわい市場の別館としてオープンした「大洗ガルパンギャラリー」は、平日でも多くのお客様に来ていただいています。劇場版の場面写真や、今までに出たノベルティーやグッズを展示していますが、今後は声優さんや制作関係者の作ったプラモデルの展示会とかもやっていきたいですね。

――常盤さんにとって『ガルパン』に関わることで何か人生が変わったと感じる部分はありましたか？

常盤◎いえ、「特に大きく変わった」ということはありませんね。何でも屋（と呼ばれている）なのでやっていることは以前と同じですし、商店街の方ももともとホスピタリティを持っていたんだと思います。ただ、震災前には大洗の町でこんなに話をする人は多くありませんでしたから、そうしたものを『ガルパン』が「つないでくれた」んだと思います。『ガルパン』って人と人をつなげる良い潤滑剤なんですよね。

アキバカルチャーマガジン［フェブリ］

Febri

株式会社 一迅社

聖地紀行

モニターの中の街を訪ねて

ガールズ&パンツァー 劇場版

監督／水島努
脚本／吉田玲子
キャラクター原案:島田フミカネ
キャラクターデザイン・総作画監督／杉本功
アニメーション制作／アクタス
TVシリーズBlu-ray&DVD発売中
OVA『ガールズ&パンツァー これが本当のアンツィオ戦です!』発売中

聖地——それは2次元と3次元の狭間にある
キャラクターたちの息吹を伝えてくれる場所
戦車に青春をかける少女たちの姿を描いた人気作
『ガールズ&パンツァー 劇場版』の舞台を求め
今回は茨城県大洗町を訪れる——

文／浅野健司

茨城県東茨城郡

大洗町

Oarai-machi
Higashi ibaraki gun
Ibaraki prefecture

ファンと住民が作品でつながる温かな町

田園風景の中を短い列車がとことこ走り、潮風の薫る商店街には昔ながらのお店が軒を連ねる大洗。マリンレジャーや海鮮グルメで知られ、この時期は名物・あんこう鍋の幟（のぼり）がそこかしこではためく港町だ。そしてその名物に勝る勢いで目にするのが『ガールズ&パンツァー』のキャラクターたち。

商店街を歩いていると、建ち並ぶお店の入り口にはポップやポスターがたくさん。お手製のイラストや来訪者へのメッセージが添えられていることも多く、眺めているだけで楽しくなってしまう。そして同時に、地元の人たちの作品への愛とファンを迎える気持ちに心がほっこり。いまや町の風景にすっかり溶け込んだ『ガルパン』は、あんこう鍋のように体を温めてくれる、大洗のもうひとつの名物になっている。

劇場版では、この地で再び壮絶なバトルが繰り広げられた。その軌跡をさっそくたどってみることにしよう。

▲都心からはおよそ100km。電車でも車でも2時間程度で行くことができる。千葉方面からは国道51号が便利だ。

▶いたるところで愛と工夫にあふれた展示物を見ることができる。もはや町全体が『ガルパン』のテーマパークといった雰囲気で、散策の楽しみは尽きない。

東光台南交差点

1

まずは冒頭で登場したこのシーンから。聖グロ&プラウダチームの猛攻に遭い、形勢を立て直すため市街へ向かった際に登場したこの場所は、ゴルフ場そばのスーパーがある交差点。なお、ゴルフ場は関係者以外立ち入り禁止なのでご注意を。

涸沼川（ひぬまがわ）沿岸

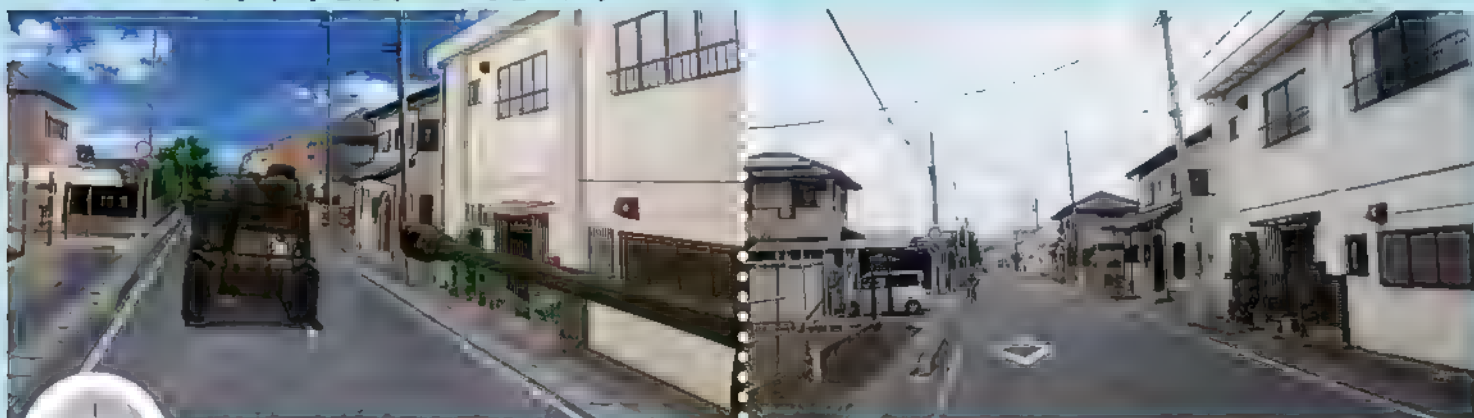
2

駅前へ続く道から北へ入ったこの川辺では、聖グロのクルセイダーによる包囲をカモさんチームが重量差をいかして突破！　涸沼川と那珂川の合流付近であり、係留されたボートや漁船が、いかにも港町らしい雰囲気を感じさせてくれる場所である。

大洗駅

3

先ほどの地点から線路沿いの裏道を抜け、あんこうチームは大洗駅へ。駅舎の前では『ガルパン』の顔ハメ看板がお出迎えしてくれた。また、駅内のインフォメーションコーナーにも、作品にまつわるさまざまなアイテムが展示されているぞ。

ウサギさんチームVSノンナ

4

待ち伏せしていた1年生たちのウサギさんチームが、得意の密着作戦でノンナのIS-2を奇襲……したものの、結果はあえなく撃沈。この道を先に進むと、砲撃で吹き飛ばされたときに倒れた、旅館の大きな看板も見ることができる。

OY防衛線

5

大洗女子＆知波単チームが防衛線を敷き、みほたちを追う聖グロ＆プラウダチームを迎え撃ったのは、なんと大洗の町役場。周囲には消防署や文化センターが集まる町政の中心地だが、激しい撃ち合いで付近一帯は穴だらけに……。

CHECK POINT

▶外観はもちろん、古い備品がそのまま残る校内も味わい深い。ただし内部見学は土・日・祝日のみとなっている。

茨城のここにも聖地が!?
中盤の舞台となる学校をチェック!

学園艦を降りたあと、生徒たちの宿泊場所となった古い学校。実はここは大洗ではなく、北に100kmほど行った大子町にある「旧上岡小学校」がモデル。ノスタルジックな木造校舎がそのまま残っており、映画やCMなどさまざまな作品に登場している。少々離れてはいるが、ぜひ足を伸ばしておきたい場所だ。

割烹旅館 肴屋本店

6

あんこうチームを追うクラーラたち。曲がり角の前に現れたのは、TVシリーズで戦車が激突して以来多くのファンが詰めかけている肴屋本店さんだ。試合中のシーンは高めのアングルが多いが、近い構図で撮影したい場合、一脚などでカメラを持ち上げるといい。

大洗リゾートアウトレット

7

大洗の名所のひとつであるリゾートアウトレットは、作中では発砲禁止区域に指定されていた。それを利用し、アヒルさんチームをはじめとした一行が追いかけっこを展開。２Ｆにはガルパンギャラリーもあるのでお見逃しなく。

東光台陸橋

8

カチューシャやノンナに追われるみほは、大洗磯前神社の境内を通過。その裏手にある陸橋は、サンダースが戦車を届けてくれたときにみんなが走ってきた場所だ。奥に見える交差点付近から浜に降りることができ、ここを通って大洗＆知波単チームが合流した。

大洗シーサイドホテル裏の浜

9

合流した一同を待ち受けていたのはプラウダのＫＶ−２。その砲弾の強力な爆発力はホテルの壁を端から端まで突き抜けるほどだ。この先には鳥居の立っている岩場があり、風光明媚な景色を楽しむことができる。大洗を代表する名所のひとつだ。

アクアワールド 茨城県立大洗水族館

10

両チームの最後の戦いの舞台となった水族館・アクアワールド。この戦いで河嶋が悲願の初撃破を成し遂げた。他にも試合後にみんなで入っていたスパなど、町中に聖地がたくさんある。訪れた際には隅から隅までチェックして、大洗を楽しみつくそう。

あんこう焼き

リゾートアウトレット内のまいわい市場にあるガルパングッズコーナー。その隣にある窓口で買うことができるのがこのあんこう焼きだ。表にはみほ、裏にはあんこうがかたどられ、見た目だけでもうれしい逸品。口にすれば、ふっくらした生地と餡の甘さによる絶妙な味わいが楽しめる。芋餡や小倉餡など、好きな味を選べるぞ。

大洗まいわい市場　029-266-1147　http://www.oarai-maiwai.com/

※★マークは記事中で紹介した以外の聖地です。
※紹介したロケ地には私有地なども含まれます。巡礼の際には住民の方の迷惑にならないようにマナーある行動をお願いします。

スマホでも戦車道です!

ガールズ&パンツァー　戦車道大作戦!
Android版・iOS版　配信中/基本プレイ無料(ゲーム内課金あり)

戦車道の試合を楽しめるスマホゲームが好評配信中だ。これから遊んでみようと思っている人のために、ここでは初心者向けのプレイガイドを掲載。生徒や戦車のデータも掲載しているのでプレイ中の人も要チェックだ。(文/本澤 徹)

各校生徒が多彩なコスチュームで登場!

どの生徒にも、コスチュームが異なる複数のバージョンが用意されている。ゲームオリジナルのコスチュームや、録り下ろしのボイスも豊富だ。

『ガルパン』スマホゲーム配信中!

選手と戦車を集めて理想の部隊を編成

『戦車道大作戦』は、選手と戦車を集めて戦車道チームを編成し、各校と訓練を重ねて強豪に育てていくスマホゲーム。学校やチームの枠を超えた自由な編成ができるのが最大の魅力で、例えば各校の隊長に一輌の戦車の各ポジションを担当させるといったことも可能だ。基本システムは、ガチャで選手を集め、スキルを強化し、時間で回復する「弾薬」を消費して訓練(=戦闘)を行うという、スマホゲームとしてはオーソドックスで親しみやすいもの。その中に、戦車への生徒の配置、戦車の修理など、『ガルパン』ならではの要素が数多く盛り込まれている。

[学校を横断したチームを編成可能]

最大5輌の戦車で部隊を編成。原作同様、戦車には車長、砲手など複数の乗員ポジションが用意されており、どこを誰に担当させるかは自由に決められる。

[お手軽にもディープにも楽しめる]

訓練はシミュレーション形式。各戦車を自分で動かしてがっつり遊ぶことも、オートで気楽に楽しむこともできる。生徒たちがよくしゃべるのもうれしい。

※記事内容は2015年12月19日時点のものです。今後、アップデートにより、システム、内容が変更される場合があります。

定期的に開催される期間限定イベントでは、ランクが高めの生徒や戦車を獲得できる。イベントは現状、ミッションクリアで★4生徒などが確実に手に入る「大演習」系と、確率でドロップする「特訓」系の2系統がある。

戦力を集めて部隊を強くしよう！

ガチャとドロップで部隊を強化

生徒と戦車はガチャと、訓練で相手を撃破したときのドロップで主に入手する。ガチャには、ゲーム内ポイントを使う「フレンド」と、訓練クリアなどで手に入る戦車魂を使う「生徒」「戦車」の3種類があり、フレンドガチャにはレア度が★1～★2の生徒が、生徒ガチャにはレア度が★3～★5の生徒が、戦車ガチャにはランク（性能の指標）がC～Aの戦車が登場。ランクE～Dの戦車はドロップで得られるが、パーツの状態で落ちるため、一定の手順を踏んで完成させる必要がある。

生徒と戦車どちらも大事

戦車の基本能力に各ポジションの生徒の能力を加えた値が、訓練での能力値になる。車長は火力、砲手は照準など、ポジションごとに影響を与える能力が決まっている（154ページ参照）。

用途いろいろ「戦車魂」

戦車魂には、ガチャの他にも多くの用途がある。特に重要なのは、戦車の修理枠および各種所持枠の拡大。やり込むつもりがあるなら、多少、拡張しておくと快適に楽しめる。

さまざまな方法で生徒を育成

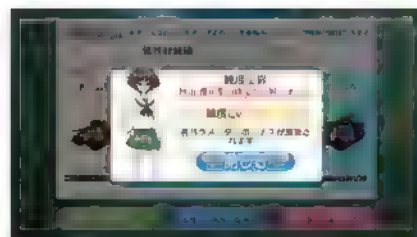
勝ち進むためには生徒の強化が不可欠。レベルは訓練でのみ上がる。また、スキルは他の生徒を素材にすることで強化できる。

レベル上げには訓練が必須

レベルは訓練でしか上がらないので、育てたい選手はとにかく試合に出すことが大切だ。

同名の生徒の能力を底上げする「練度」

本作には、レベルとは別に「練度」という成長要素が用意されている。練度は同名の生徒の全バージョンが共有し、「持っていなかったバージョンを新たに入手したとき」と、「あるバージョンを初めて最大レベルまで育てたとき」に上昇。そして一定値に達すると、当該生徒の全バージョンの能力が一斉にアップする。生徒の能力を引き出すためには、高レアだけでなく低レアのバージョンも育成する必要があるのだ。

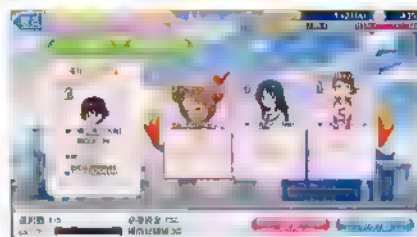
練度を上げる方法
- **別バージョンを入手する**
- **レベル最大まで育てる**

覚醒を使うと最大レベル到達後に上限を上げられるが、練度が上昇するのは1回のみ。

レベル上限と「覚醒」

レベルの上限はレア度ごとに決まっているが、同じバージョンの生徒を素材にする「覚醒」によって5レベル上昇させることが可能だ。覚醒は2回まで行える。

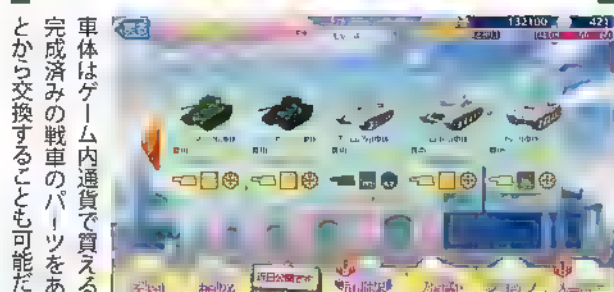
★1→10(20)　★2→20(30)
★3→30(40)　★4→40(50)
★5→50(60)　※( )は覚醒での上限

スキルの強化

レア度★3以上の生徒は特殊能力「スキル」を所持。初期状態では効果を発揮せず、他の生徒を素材にした強化で「スキルレベル」を0から1に上げると発動するようになる。一部のスキルはレベル1が最大だが、大部分はレベル3まで強化が可能だ。

アニメでおなじみの「ボコ」が、スキル強化専用の素材キャラクターとして登場。

パーツで戦車を獲得&パワーアップ

パーツを集めて戦車を入手

車体はゲーム内通貨で買える。完成済みの戦車のパーツをあとから交換することも可能だ。

戦車は下記のパーツと車体で構成される。パーツは「Ⅳ号D武装」のように各戦車専用になっており、同一戦車の武装、装甲、駆動を集めた上で車体を買うと、戦車を完成させられる。また、パーツにはA～Eのランクがあり、同じ戦車でもパーツのランクで性能は大きく変わる。

戦車の構成パーツ

武装 火力や命中精度、攻撃範囲などを左右するパーツ。

装甲 耐久力と防御力を決めるパーツ。

駆動 回避能力や移動力、旋回能力などに関わるパーツ。

イベントでは限定生徒が得られる。これまでの限定生徒は、カエサル・エルヴィン・左衛門佐・おりょうの［民族衣装］、アリサ［パイレーツ］、阪口桂利奈・宇津木優季・大野あやの［戦隊］、ペパロニ［Xmas2015］（すべて★4）。

オリジナルの部隊を編成しよう！

戦車と生徒の組み合わせは自由

部隊の編成は、戦車の各ポジションに適性の高い生徒を配置するのが基本。しかし、好みの生徒を車長にするなど趣味に走るのも一興だ。戦車の乗員数は車種ごとに異なるが、どの戦車も最低限、車長、砲手、操縦手の3人を搭乗させれば稼働状態になる。

1～5輌の戦車で編成

部隊には5輌まで編成可能。1輌目が隊長車になり、隊長車の車長が部隊全体の隊長になる。

同名生徒の同時投入は不可

同名の生徒は、同一バージョン、別バージョンを問わず、同時に部隊に入れられるのはひとりだけだ。

隊長車と隊長スキル

ゲームのホーム画面には、隊長車の戦車と搭乗生徒が表示される。また、★3以上の生徒は通常のスキルの他に「隊長スキル」を持っており、隊長に据えた生徒だけが、これを使うことができる。

各校との訓練試合に挑もう！

多彩なマップで強豪各校と勝負

部隊を編成したら、いよいよ訓練に挑戦。「訓練」コマンドから挑戦したいステージを選ぶと戦いが始まる。選べるステージは、出現済みのステージをクリアすることで増加。初期ステージの相手は大洗女子のメンバーで、ステージ開放が進むと、聖グロリアーナやサンダース、プラウダとも戦えるようになる。また、各校混合チームが立ちはだかる「合同演習」ステージも用意されている。試合が終わったら、必要に応じて戦車をメンテナンスしつつ、ドロップアイテムやステージクリア報酬で陣容を強化。これを繰り返して、部隊を強くしていこう。

出撃条件は「弾薬」と「戦車の健在」

訓練には弾薬が必要。また、耐久力がゼロ＝「大破」状態の戦車は出られない。隊長車、フラッグ車が大破していると、部隊全体が出撃不能になる。

「ミッション」の達成

各ステージには「隊長車を大破させずにクリア」「戦車3輌以下でクリア」といったミッションが用意されており、条件を満たすと報酬が得られる。ミッションはステージごとに複数あり、クリアすると新しい条件が現れる。

フラッグ戦と殲滅戦

訓練にはフラッグ車を倒すと勝ちになる「フラッグ戦」と、全車輌の撃破が勝利条件となる「殲滅戦」の2種類がある。フラッグ車は、アニメと同様、隊長車とは別に設定することが可能。フラッグ戦では、防御に長けた戦車や、初期配置で守りやすい位置にいる戦車をフラッグ車にするといい。

戦車の累積ダメージと修理

本作では、戦車のダメージはステージクリア後も残る。回復するには、戦車を「修理倉庫」に入れることが必要。修理は時間で進み、必要な時間はダメージ量と戦車のランクに比例して延びる。従って、戦車のダメージはなるべく抑えたいところだが、思うようにいかないことも多い。「弾薬はあるのに戦車が修理中で出撃できない」という状況によく陥る場合は、予備の戦車の入手を検討しよう。相手が弱く、余裕を持って戦えるステージでは、修理時間を抑えるため、あえてランクの低い戦車を使うのも手だ。

修理倉庫は、初期状態では2輌分ある。低ランクなら大破しても数分で治るが、高ランクだと1時間を超えることも。

試合の画面と主な操作

訓練は、ヘックスで区切られたマップ上で戦車を動かすという、シミュレーションゲームの形式で進行。各車輌の操作は、自ら指示することも生徒に任せることもできる。プレイヤーの操作で重要になるのが、隊長スキルの発動指示だ。通常のスキルが、確率で自動的に発動して搭乗車輌に効果を与えるのに対し、隊長スキルはゲージが溜まっていれば任意で使うことが可能。効果範囲が部隊全体と広いため、戦局に及ぼす影響は大きい。

直接指示も操作は簡単

操作は総じてシンプル。直接指示を出す場合も、移動先と移動後の向きをタップで指定するだけと簡単だ。

❶コマンド

戦車への指示には、生徒に任せるオート型のコマンドと、自ら移動先を指示する「めいれい」がある。オート型コマンドは、攻撃を優先させる「ガンガン」、身を守ることを重視させる「こそこそ」、車長の判断に一任する「おまかせ」の3種類。基本は「ガンガン」で、「こそこそ」はフラッグ戦でフラッグ車を守りたいときなどに使う。

❷隊長スキル

「作戦OK」が隊長スキル発動のボタンで、その横がスキルゲージ。ゲージは、戦車が攻撃を行うことで溜まっていく。

❸耐久力と装填ゲージ

戦車下のゲージは赤が耐久力、青が砲弾の装填状態を表す。装填ゲージは時間で溜まり、一杯になると攻撃範囲内の敵を自動的に攻撃する。

ターンの具体的な進行

各ターンの具体的な進み方は右の通り。各車輌が順番に動くのではなく、コマンド確定後に両軍の全車輌が一斉に行動するというシステムになっているので、「めいれい」で指示を出しながら戦う場合は、相手の動きを予測して移動先を決めることが重要になる。ちなみにコマンド選択を毎ターン行う必要はなく、コマンドを変えたいときだけ選び直せばいい。

コマンドを確定

コマンド選択や隊長スキルの発動指示を行い、すべて終わったら「準備万端」をタップ。

スキルが発動

まず隊長スキルが、次いで通常スキルが発動。発動時にはカットイン演出が入る。

全車同時に移動

スキル発動後、全車輌が一斉に行動する。多数の戦車が入り乱れて同時に動く様は壮観だ。

移動中、自動で攻撃

攻撃は、装填ゲージが溜まると自動で行われるため操作は不要。トドメ時には演出が入る。

「友軍」を有効に活用

自部隊の戦車のダメージを抑えるために活用したいのが、ゲスト車輌である「友軍」だ。訓練では、他のプレイヤーの隊長車を1輌だけ、友軍として参加させることが可能。当然、いくら被弾しても修理の必要がないので（仮想的に借りているだけなので、友軍プレイヤーの車輌が実際に傷付くこともない）、積極的に囮や盾として使っていこう。

「めいれい」で友軍を矢面に立たせれば、自分の部隊が被弾する機会を減らせる。

ステージの地形とヘックスの地形効果

各ステージには「平原」「荒野」などの地形が設定されている。一部の地形には戦車のステータスを下げる効果があるが、当該地形への適性を備えた戦車は、これを回避することが可能だ。また、ステージ中の各ヘックスには防御力アップ、火力ダウンなどの地形効果があり、ヘックスを長押しすることで確認が可能。「めいれい」で戦車を動かすときには、この点も意識するといい。

はみ出し情報 過去のイベントでパーツを入手できた戦車は、Ⅲ突、Ⅲ突(歴女)、シャーマン/76、ルノーB1、CV33。ルノーB1とCV33は、今のところイベント限定の戦車で、ガチャなどでは手に入らない。

初期実装生徒データ一覧

各ポジションの戦車への作用

車長→火力に影響　砲手→照準に影響
操縦手→装甲に影響　通信手→機動に影響
装填手→装填に影響

ここではサービス初期から実装されている生徒の最大（2回覚醒後・レベル最大時）パラメータを掲載する。生徒の能力は、担当ポジションの値が戦車の対象パラメータに加算されるという形で作用。例えば、車長にすると車長の値が火力に足される。

フレンドガチャから出る生徒（★1～★2）

名前	レア	車長	砲手	操縦手	通信手	装填手
エルヴィン[制服A]	1	398	360	326	393	1166
エルヴィン[制服A]	2	774	678	617	771	1237
エルヴィン[PJ・A]	1	397	323	324	432	1168
エルヴィン[PJ・A]	2	771	612	615	872	1237
左衛門佐[制服A]	1	292	395	358	325	1184
左衛門佐[制服A]	2	555	773	674	618	1264
左衛門佐[PJ・A]	1	287	432	361	287	1187
左衛門佐[PJ・A]	2	557	876	677	556	1267
おりょう[制服A]	1	325	360	395	287	1178
おりょう[制服A]	2	619	677	770	557	1252
おりょう[PJ・A]	1	326	362	437	290	1167
おりょう[PJ・A]	2	613	673	873	556	1238
澤 梓[制服A]	1	397	327	291	289	1176
澤 梓[制服A]	2	771	619	556	554	1253
山郷 あゆみ[制服A]	1	359	396	323	326	1171
山郷 あゆみ[制服A]	2	673	770	615	616	1237
丸山 紗希[制服A]	1	290	323	323	288	1196
丸山 紗希[制服A]	2	554	615	617	556	1322
阪口 桂利奈[制服A]	1	288	322	394	289	1176
阪口 桂利奈[制服A]	2	557	614	775	558	1253
宇津木 優季[制服A]	1	289	321	328	394	1179
宇津木 優季[制服A]	2	558	614	615	774	1252
大野 あや[制服A]	1	286	398	291	287	1182
大野 あや[制服A]	2	557	772	558	555	1264
ナカジマ[作業着A]	2	772	619	674	772	1250
スズキ[作業着A]	2	614	674	675	619	1296
ホシノ[作業着A]	2	673	772	676	554	1255
ツチヤ[作業着A]	2	556	620	868	676	1265
ダージリン[制服A]	1	474	361	360	360	1185
ダージリン[制服A]	2	985	677	678	678	1262
ダージリン[PJ・A]	1	438	318	361	476	1178
ダージリン[PJ・A]	2	882	616	677	980	1251
オレンジペコ[制服A]	1	325	326	359	396	1200
オレンジペコ[制服A]	2	613	613	673	770	1327
ケイ[PJ・A]	1	478	357	319	393	1186
ケイ[PJ・A]	2	991	674	613	769	1265
ナオミ[PJ・A]	1	325	434	360	323	1203
ナオミ[PJ・A]	2	614	884	677	618	1330
アリサ[PJ・A]	1	398	289	324	433	1169
アリサ[PJ・A]	2	778	558	617	880	1240
カチューシャ[PJ・A]	1	394	323	251	476	1169
カチューシャ[PJ・A]	2	777	618	496	974	1236
ノンナ[PJ・A]	1	429	471	361	251	1186
ノンナ[PJ・A]	2	871	983	676	496	1262
大洗女子生徒A[制服]	1	356	357	358	359	1197
大洗女子生徒A[制服]	2	602	600	599	598	1260
大洗女子生徒B[制服]	1	389	357	358	359	1197
大洗女子生徒B[制服]	2	659	600	599	598	1260
聖グロリアーナ生徒A[制服]	1	389	355	356	356	1197
聖グロリアーナ生徒A[制服]	2	659	602	598	598	1262
聖グロリアーナ生徒B[制服]	1	389	355	356	389	1197
聖グロリアーナ生徒B[制服]	2	659	602	598	655	1262

名前	レア	車長	砲手	操縦手	通信手	装填手
西住 みほ[制服A]	1	478	392	324	395	1191
西住 みほ[制服A]	2	996	774	617	774	1298
西住 みほ[PJ・A]	1	438	392	285	397	1206
西住 みほ[PJ・A]	2	892	774	555	774	1359
武部 沙織[制服A]	1	360	323	287	476	1187
武部 沙織[制服A]	2	674	618	557	986	1265
武部 沙織[PJ・A]	1	475	288	288	432	1187
武部 沙織[PJ・A]	2	975	553	558	879	1265
五十鈴 華[制服A]	1	326	475	395	323	1186
五十鈴 華[制服A]	2	617	985	772	615	1264
五十鈴 華[PJ・A]	1	324	434	475	328	1178
五十鈴 華[PJ・A]	2	613	884	975	620	1249
秋山 優花里[制服A]	1	392	359	357	361	1228
秋山 優花里[制服A]	2	769	676	674	676	1384
冷泉 麻子[制服A]	1	287	327	474	256	1178
冷泉 麻子[制服A]	2	554	616	986	500	1255
冷泉 麻子[PJ・A]	1	251	244	432	255	1214
冷泉 麻子[PJ・A]	2	492	493	880	499	1365
角谷 杏[制服A]	1	433	432	286	428	1160
角谷 杏[制服A]	2	880	869	558	866	1226
角谷 杏[PJ・A]	1	393	393	290	471	1171
角谷 杏[PJ・A]	2	774	770	555	968	1238
小山 柚子[制服A]	1	327	325	432	325	1180
小山 柚子[制服A]	2	618	618	868	619	1251
小山 柚子[PJ・A]	1	324	443	390	323	1157
小山 柚子[PJ・A]	2	618	882	766	616	1224
河嶋 桃[制服A]	1	322	291	323	361	1202
河嶋 桃[制服A]	2	615	558	614	676	1326
河嶋 桃[PJ・A]	1	326	249	325	441	1189
河嶋 桃[PJ・A]	2	618	495	618	876	1296
磯辺 典子[練習着A]	1	398	359	325	361	1190
磯辺 典子[練習着A]	2	770	673	618	672	1295
磯辺 典子[PJ・A]	1	398	357	288	361	1200
磯辺 典子[PJ・A]	2	771	677	555	673	1326
近藤 妙子[UF・A]	1	324	397	360	392	1184
近藤 妙子[UF・A]	2	619	774	673	775	1263
近藤 妙子[PJ・A]	1	288	396	357	433	1185
近藤 妙子[PJ・A]	2	552	771	678	871	1263
河西 忍[UF・A]	1	360	357	392	363	1183
河西 忍[UF・A]	2	678	675	774	673	1265
河西 忍[PJ・A]	1	323	357	434	361	1183
河西 忍[PJ・A]	2	611	672	872	673	1263
佐々木 あけび[UF・A]	1	328	432	289	362	1175
佐々木 あけび[UF・A]	2	617	872	554	673	1252
佐々木 あけび[PJ・A]	1	443	349	287	321	1178
佐々木 あけび[PJ・A]	2	882	666	556	615	1254
カエサル[制服A]	1	362	291	326	362	1202
カエサル[制服A]	2	674	555	615	676	1326
カエサル[PJ・A]	1	438	288	325	322	1193
カエサル[PJ・A]	2	879	558	617	612	1295

はみ出し情報　生徒ガチャ、フレンドガチャとも定期的に新規生徒が加えられている。現時点での生徒ガチャ追加生徒は、★3がケイ[制服B]、ナオミ[制服B]、アリサ[制服B]、アンチョビ[制服B]、カルパッチョ[制服A]、ペパロニ[制服A]。

はみ出し情報 ★4は丸山紗希[戦隊]、ペパロニ[PF]、カルパッチョ[Xmas2015]が追加されている。Xmas2015バージョンは★4、★5とも期間限定の生徒で、本誌発売時点ではガチャのラインナップから外れている。

生徒ガチャから出る生徒・イベント限定生徒(★3～★5)

名前	レア	車長	砲手	操縦手	通信手	装填手	スキル	隊長スキル	隊長スキル効果
西住 みほ[制服B]	3	1292	1186	1099	1185	1415	火力UP(小)	こそこそ作戦(小)	全ステータスUP(小)
西住 みほ[私服]	4	1533	1419	1352	1422	1529	火力UP(中)	こそこそ作戦(中)	全ステータスUP(中)
西住 みほ[MB]	5	1777	1657	1590	1655	1635	火力UP(大)	こそこそ作戦(大)	全ステータスUP(大)
武部 沙織[制服B]	3	1152	1103	1048	1283	1404	機動性UP(小)	もてもて作戦(小)	装甲&機動性UP(小)
武部 沙織[私服]	4	1388	1353	1321	1522	1514	機動性UP(中)	もてもて作戦(中)	装甲&機動性UP(中)
武部 沙織[MB]	5	1619	1586	1559	1760	1620	機動性UP(大)	もてもて作戦(大)	装甲&機動性UP(大)
五十鈴 華[制服B]	3	1102	1281	1186	1100	1404	照準UP(小)	いけばな作戦(小)	火力&照準UP(小)
五十鈴 華[私服]	4	1356	1521	1421	1352	1510	照準UP(中)	いけばな作戦(中)	火力&照準UP(中)
五十鈴 華[MB]	5	1589	1761	1654	1588	1621	照準UP(大)	いけばな作戦(大)	火力&照準UP(大)
秋山 優花里[制服B]	3	1188	1152	1151	1152	1480	装填UP(小)	ていさつ作戦(小)	照準&装填UP(小)
秋山 優花里[私服]	4	1422	1383	1386	1385	1590	装填UP(中)	ていさつ作戦(中)	照準&装填UP(中)
秋山 優花里[MB]	5	1654	1622	1622	1622	1701	装填UP(大)	ていさつ作戦(大)	照準&装填UP(大)
冷泉 麻子[制服B]	3	1046	1100	1282	998	1394	装甲UP(小)	うとうと作戦(小)	装甲&移動力UP(小)
冷泉 麻子[私服]	4	1323	1353	1522	1292	1496	装甲UP(中)	うとうと作戦(中)	装甲&移動力UP(中)
冷泉 麻子[MB]	5	1554	1587	1759	1522	1605	装甲UP(大)	うとうと作戦(大)	装甲&移動力UP(大)
角谷 杏[制服B]	3	1234	1222	1049	1222	1374	ダメージカット(小)	ざぶとん作戦(小)	機動性&移動力DOWN(小)
角谷 杏[ドテラ]	4	1470	1458	1323	1454	1470	ダメージカット(中)	ざぶとん作戦(中)	機動性&移動力DOWN(中)
角谷 杏[MB]	5	1706	1692	1557	1689	1579	ダメージカット(大)	ざぶとん作戦(大)	機動性&移動力DOWN(大)
小山 柚子[制服B]	3	1100	1099	1224	1099	1391	装甲UP(小)	てきぱき作戦(小)	装甲&照準UP(小)
小山 柚子[ドテラ]	4	1352	1353	1455	1356	1496	装甲UP(中)	てきぱき作戦(中)	装甲&照準UP(中)
小山 柚子[MB]	5	1589	1586	1689	1589	1604	装甲UP(大)	てきぱき作戦(大)	装甲&照準UP(大)
河嶋 桃[制服B]	3	1099	1049	1101	1152	1435	装填UP(小)	どんどん作戦(小)	火力DOWN(小)
河嶋 桃[FJ]	4	1351	1320	1355	1388	1542	装填UP(中)	どんどん作戦(中)	火力DOWN(中)
河嶋 桃[MB]	5	1588	1557	1588	1620	1651	装填UP(大)	どんどん作戦(大)	火力DOWN(大)
磯辺 典子[練習着B]	3	1188	1152	1098	1153	1420	地形適正付与(不整地)	それそれ作戦(小)	火力UP(小)
磯辺 典子[水着]	3	1188	1154	1045	1150	1435	装填UP(小)	ねばぎぶ作戦(小)	火力DOWN(小)
近藤 妙子[UF・B]	3	1101	1186	1154	1190	1401	地形適正付与(雪原)	じゃんぷ作戦(小)	機動性UP(小)
近藤 妙子[練習着]	3	1049	1189	1151	1224	1403	機動性UP(小)	いけいけ作戦(小)	装甲DOWN(小)
河西 忍[UF・B]	3	1152	1154	1188	1153	1400	移動力UP(小)	ぶろっく作戦(小)	装甲UP(小)
河西 忍[練習着]	3	1099	1153	1224	1149	1405	装甲UP(小)	とすとす作戦(小)	機動性DOWN(小)
佐々木 あけび[UF・B]	3	1103	1222	1052	1149	1393	照準UP(小)	さぶさぶ作戦(小)	照準UP(小)
佐々木 あけび[UF・C]	3	1235	1144	1049	1095	1393	火力UP(小)	れしーぶ作戦(小)	移動力DOWN(小)
カエサル[制服B]	3	1153	1051	1104	1153	1434	装填UP(小)	おまえもか作戦(小)	装填UP(小)
カエサル[民族衣装]※1	4	1387	1321	1354	1388	1544	装填UP(中)	おまえもか作戦(中)	装填UP(中)
エルヴィン[制服B]	3	1190	1154	1101	1184	1386	地形適正付与(水辺)	まーるしゅ作戦(小)	装甲DOWN(小)
エルヴィン[民族衣装]※1	4	1424	1384	1354	1421	1484	地形適正付与(水辺)	まーるしゅ作戦(中)	装甲DOWN(中)
左衛門佐[制服B]	3	1051	1184	1150	1099	1399	地形適正付与(砂地)	きつつき作戦(小)	移動力DOWN(小)
左衛門佐[民族衣装]※1	4	1322	1419	1388	1354	1509	地形適正付与(砂地)	きつつき作戦(中)	移動力DOWN(中)
おりょう[制服B]	3	1102	1152	1189	1046	1394	移動力UP(小)	いろはまる作戦(小)	装填DOWN(小)
おりょう[民族衣装]※1	4	1353	1388	1423	1322	1495	移動力UP(中)	いろはまる作戦(中)	装填DOWN(中)
澤 梓[制服B]	3	1189	1100	1047	1051	1392	地形適正付与(不整地)	ことこと作戦(小)	火力&装填UP(小)
山郷 あゆみ[制服B]	3	1153	1185	1100	1099	1386	地形適正付与(雪原)	さばさば作戦(小)	火力&装甲UP(小)
丸山 紗希[制服B]	3	1047	1101	1101	1050	1433	装填UP(小)	ちんもく作戦(小)	全ステータスUP(小)
阪口 桂利奈[制服B]	3	1050	1098	1188	1052	1391	移動力UP(小)	ひーろー作戦(小)	火力&機動性UP(小)
宇津木 優季[制服B]	3	1048	1100	1103	1185	1394	地形適正付与(水辺)	ぽわぽわ作戦(小)	装甲&装填UP(小)
大野 あや[制服B]	3	1048	1186	1047	1052	1400	地形適正付与(砂地)	てくてく作戦(小)	機動性&装填UP(小)
ナカジマ[作業着B]	3	1186	1098	1150	1190	1390	移動力UP(小)	びゅんびゅん作戦(小)	機動性&移動力UP(小)
ナカジマ[F1]	4	1419	1352	1389	1421	1494	移動力UP(中)	びゅんびゅん作戦(小)	機動性&移動力UP(小)
スズキ[作業着B]	3	1099	1155	1150	1102	1418	移動力UP(小)	かたかた作戦(小)	照準&移動力UP(小)
スズキ[F1]	4	1351	1386	1389	1352	1525	移動力UP(中)	かたかた作戦(中)	照準&移動力UP(小)
ホシノ[作業着B]	3	1154	1185	1152	1048	1391	移動力UP(小)	くねくね作戦(小)	移動力&装填UP(小)
ホシノ[F1]	4	1387	1421	1384	1322	1497	移動力UP(中)	くねくね作戦(小)	移動力&装填UP(小)
ツチヤ[作業着B]	3	1052	1098	1220	1152	1402	装甲UP(小)	ぶんぶん作戦(小)	移動力UP(小)
ツチヤ[F1]	4	1322	1353	1454	1385	1511	装甲UP(中)	ぶんぶん作戦(中)	移動力UP(中)
ダージリン[PJ・B]	3	1284	1153	1153	1149	1401	ダメージカット(小)	勝負は時の運(小)	火力&移動力UP(小)
ダージリン[ネグリジェ]	4	1520	1384	1387	1387	1513	ダメージカット(中)	勝負は時の運(中)	火力&移動力UP(中)
ダージリン[音楽祭]	5	1758	1621	1623	1622	1620	ダメージカット(大)	勝負は時の運(大)	火力&移動力UP(大)
ダージリン[制服A]※2	3	1054	931	975	977	1355	照準UP(小)	こんな格言を知ってる?(小)	火力&照準UP(小)
オレンジペコ[パジャマ]	4	1353	1355	1385	1420	1543	装填UP(中)	終わりよければ全てよし(小)	照準&装填UP(小)
オレンジペコ[音楽祭]	5	1590	1591	1621	1657	1651	装填UP(大)	終わりよければ全てよし(中)	照準&装填UP(小)

※1 イベント限定生徒　※2 事前登録特典生徒。覚醒できないため、レベル30でのステータスを掲載。

初期実装戦車データ一覧

データの見方

- ●価格：車体の購入価格
- ●コスト：部隊編成時のコスト。
- ●乗員数：搭乗できる生徒数。
- ●地形適性：適性がない車輌は、不整地や雪原で能力が低下。
- ●性能評価：同ランクで全車種を比較した場合の相対的評価。
- ●攻撃範囲：ランクEの武装の攻撃範囲。

最後に、初期実装戦車のスペックを紹介。パラメータの一部を補足すると、「装填」は装填ゲージが溜まるスピードを左右。「旋回」はゲーム中で確認できない数値で、旋回の速さを表す。「コスト」は一部のミッションで条件として挙がる要素。編成自体にコスト制限はないため、通常時は意識しなくていい。

八九式(バレー部)

価格：購入不可　コスト：7　乗員数：4　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	2	2	2	6
	機動	装填	移動	旋回
	5	7	5	5

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	306	409	927	1383	309	383	81	140
D	474	590	982	2038	470	554	86	162
C	669	782	1039	2691	668	757	92	182
B	843	939	1091	3559	845	915	104	238
A	1000	1098	1164	4315	997	1073	110	260

Ⅳ号D

価格：8000　コスト：12　乗員数：5　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	3	3	3	4
	機動	装填	移動	旋回
	4	5	4	4

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	335	360	915	1490	332	357	75	120
D	493	514	957	2143	491	516	83	139
C	699	729	1025	2796	702	731	87	156
B	869	890	1065	3719	868	889	99	204
A	1022	1042	1137	4418	1020	1044	103	223

Ⅲ突

価格：8000　コスト：12　乗員数：4　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	3	4	3	4
	機動	装填	移動	旋回
	4	3	3	3

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	359	360	903	1492	334	358	72	100
D	517	519	945	2146	492	517	76	116
C	730	733	1012	2796	701	731	83	130
B	890	890	1049	3717	867	889	93	170
A	1041	1044	1116	4420	1021	1044	96	186

38(t)

価格：5000　コスト：8　乗員数：4　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	2	2	2	6
	機動	装填	移動	旋回
	5	6	5	5

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	309	414	921	1382	310	385	81	140
D	473	588	968	2038	472	550	85	162
C	667	785	1027	2689	668	756	92	182
B	840	937	1080	3555	842	913	104	238
A	996	1094	1151	4314	999	1070	109	260

Ⅲ突(歴女)

価格：購入不可　コスト：12　乗員数：4　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	3	4	3	4
	機動	装填	移動	旋回
	4	3	3	3

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	358	363	902	1490	337	361	72	100
D	513	513	942	2147	494	516	77	116
C	730	732	1011	2795	700	732	81	130
B	888	889	1052	3716	866	890	92	170
A	1046	1044	1117	4420	1023	1042	97	186

38(t)(生徒会)

価格：購入不可　コスト：8　乗員数：4　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	2	2	2	6
	機動	装填	移動	旋回
	5	6	5	5

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	309	414	918	1382	307	384	82	140
D	470	590	971	2041	473	553	86	162
C	666	786	1033	2691	666	755	92	182
B	842	941	1078	3555	846	911	104	238
A	1000	1098	1153	4318	998	1072	109	260

M3リー

価格：8000　コスト：14　乗員数：6　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	4	3	4	5
	機動	装填	移動	旋回
	3	5	3	3

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	334	387	914	1603	360	332	71	100
D	496	554	959	2250	513	494	76	116
C	698	757	1026	2901	732	702	83	130
B	867	916	1067	3878	891	866	92	170
A	1020	1068	1136	4526	1046	1024	97	186

八九式

価格：5000　コスト：7　乗員数：4　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	2	2	2	6
	機動	装填	移動	旋回
	5	7	5	5

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	310	414	930	1385	305	385	81	140
D	469	587	981	2038	470	554	85	162
C	668	783	1039	2690	665	757	92	182
B	843	938	1091	3555	846	912	105	238
A	1001	1097	1162	4313	1001	1072	108	260

はみ出し情報

★5のガチャ追加生徒は、ケイ[パイレーツ]、ナオミ[パイレーツ]、アンチョビ[PF]、カルパッチョ[PF]、西住みほ[Xmas2015]、武部沙織[Xmas2015]、アンチョビ[Xmas2015]だ。

シャーマン／76

価格：12000　コスト：15　乗員数：5　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	4	4	5	4
	機動	装填	移動	旋回
	3	4	3	3

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	360	361	911	1601	388	333	73	100
D	516	516	945	2247	554	494	78	116
C	734	730	1016	2897	760	703	83	130
B	886	888	1052	3875	911	865	93	170
A	1046	1045	1126	4527	1068	1020	96	186

M3リー（一年）

価格：購入不可　コスト：14　乗員数：6　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	4	3	4	5
	機動	装填	移動	旋回
	3	5	3	3

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	336	385	916	1599	358	332	73	100
D	496	551	960	2250	513	496	78	116
C	698	756	1026	2898	734	702	82	130
B	868	916	1063	3872	889	867	93	170
A	1022	1069	1139	4522	1046	1021	97	186

ファイアフライ

価格：25000　コスト：17　乗員数：4　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	5	6	5	2
	機動	装填	移動	旋回
	3	3	3	3

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	414	309	906	1705	387	334	71	100
D	586	470	940	2360	550	497	76	116
C	787	668	1011	3064	757	697	82	130
B	941	846	1052	3985	917	866	91	170
A	1094	1000	1120	4685	1068	1020	98	186

マチルダⅡ

価格：10000　コスト：14　乗員数：4　地形適性：不整地

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	4	3	4	5
	機動	装填	移動	旋回
	3	5	5	5

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	334	389	913	1602	359	335	82	140
D	496	555	960	2250	515	495	87	162
C	703	760	1022	2899	733	701	92	182
B	864	917	1065	3874	886	869	103	238
A	1024	1069	1137	4523	1044	1023	109	260

T-34／76

価格：10000　コスト：15　乗員数：4　地形適性：雪原

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	4	4	4	4
	機動	装填	移動	旋回
	5	5	5	5

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	362	360	916	1597	357	385	81	140
D	517	518	954	2250	517	554	86	162

チャーチル

価格：25000　コスト：16　乗員数：5　地形適性：不整地

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	5	5	6	3
	機動	装填	移動	旋回
	1	3	3	3

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	389	337	904	1707	412	285	71	100
D	551	494	940	2357	590	450	77	116
C	758	700	1013	3065	784	632	82	130
B	913	864	1052	3982	940	819	92	170
A	1071	1022	1119	4689	1098	976	97	186

T-34／85

価格：10000　コスト：15　乗員数：5　地形適性：雪原

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	5	5	5	3
	機動	装填	移動	旋回
	3	3	3	3

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	384	336	905	1707	386	333	72	100
D	554	492	943	2360	549	495	78	116

シャーマン／75

価格：8000　コスト：13　乗員数：5　地形適性：なし

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	3	3	3	5
	機動	装填	移動	旋回
	5	5	5	5

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	331	386	915	1493	333	387	80	140
D	497	552	954	2148	496	553	87	162
C	699	758	1026	2795	703	760	93	182
B	864	912	1069	3714	864	912	104	238
A	1021	1070	1139	4421	1022	1073	108	260

IS-2

価格：30000　コスト：15　乗員数：4　地形適性：雪原

性能評価	耐久	火力	装甲	照準
	5	5	6	3
	機動	装填	移動	旋回
	3	1	3	3

攻撃範囲

	武装			装甲		駆動		
	火力	照準	装填	耐久	装甲	機動	移動	旋回
E	384	337	891	1708	411	337	73	100
D	551	492	938	2355	585	494	78	116

ランクによる攻撃範囲の変化

攻撃範囲は武装ランクが上がると拡大する。例として、IV号Dのランクごとの攻撃範囲を紹介しておこう。

例：IV号D

E

D

C

B

A

はみ出し情報 サービスイン後、戦車ガチャにも追加があった。現時点での追加戦車は、Ⅳ号D（F2）、ヘッツァー、ポルシェT、P40、セモヴェンテ。また、『ガールズ&パンツァー 劇場版』の来場者特典で九七式（旧砲塔）が入手できた。

CD 『ガールズ&パンツァー』オーケストラ・コンサート ～Herbst Musikfest 2015～CD

あの感動が高音質CDで再び楽しめる！

2015年11月に開催されたオーケストラコンサート『ガールズ&パンツァー オーケストラ・コンサート ～Herbst Musikfest 2015～』のコンサートCDが発売決定！ 東京フィルハーモニー交響楽団によって演奏された『ガールズ&パンツァー』のBGMを中心とした名曲の数々が、UHQCD（アルティメイトハイクオリティ CD）で収録されています。まるで生で聴いているかのような高音質が味わえる本CD。会場に行けなかった方も必聴の一枚です。

NOW PRINTING

2月10日発売予定
発売／ランティス　音楽／浜口史郎　価格／4,104円（税込）

『ガルパンFebri』ついに発売となりました！ お手に取ってくださった皆さん、最後まで読んでくださってありがとうございました！ まだ全部読んでいないという貴方は、ぜひ隅々まで目を通していただけるとうれしいです。ここでは、これまでにご紹介しきれなかった商品や番組などの情報をひとまとめにしています。ご紹介した商品などをチェックしつつ、これからも『ガルパン』を楽しみましょう♪

（文　編集部・エリカ）

Twitterアカウント　@febri_edit

能勢伸之の週刊安全保障

軍事・安全保障問題を映像・画像で解説！

本誌にも登場した、軍事・安全保障問題のエキスパート・能勢伸之さんによる、日本や世界の安全保障問題に切り込む番組が毎週土曜に放送中です。さまざまなゲストを呼んで、世界の安全保障問題の最新状況を映像を中心に、地上波のニュースよりも深く丁寧に解説してくれる番組です。過去放送分の一部は番組公式サイトにてアーカイブ公開もされているので、どんな内容か気になる方はまずそちらをチェックしてみては？

放送日時／土曜20:05～22:00（生放送）
※下の「ホウドウキョク」URL、または、FOD・NOTTV2でご覧いただけます。
※再放送は日曜20:05～22:00にFODとNOTTV2で放送します（有料）。
※写真左より能勢伸之さん、小山ひかるさん、岡部いさくさん。
ホウドウキョク　http://www.houdoukyoku.jp/

CD ガールズ&パンツァー タンソンミニアルバム

業界初となるタンソンCDが登場！

本作に登場する5つの主要戦車（タンク）についての歌（タンソン）を収録したCDが、現在好評発売中です。歌っているのは、影山ヒロノブさん、蝶野正洋さん、山形ユキオさん、宮内タカユキさん、遠藤正明さんの5名というアツい歌を歌わせたら右に出る者はいないほどの超豪華メンバー！ 70～80年代の特撮ソングを彷彿とさせるような、血沸き肉躍るメロディーに乗せて5人が熱く歌い上げます！ 5人の顔が描かれたジャケットが目印！

発売中
発売／ランティス　価格／2,376円（税込）
【収録曲】1. GO! IV! IT! ／影山ヒロノブ　2. 超重戦車級王者マウス／蝶野正洋
3. 鉄人戦車T28! ／山形ユキオ　4. 万能戦車センチュリオン／宮内タカユキ
5. ティーガー・フィーバー！／遠藤正明

CLOTHS AT×ガルパンコラボ「I'm MAUS」Tシャツ&パーカー

クールなデザインのコラボアイテム！

蝶野正洋さんがプロデュースするファッションブランド"アリストトリスト"と『ガルパン』のコラボアイテムが登場！　右ページで紹介した『タンソンアルバム』で蝶野さんが担当した「超重戦車マウス」と、蝶野さんの代名詞「I'm CHONO!!」をあしらったクールなデザインのTシャツとパーカーが発売です。『ガルパン』ファンも蝶野さんのファンも必携のアイテムです。詳細はアリストトリストオンラインストアにてご確認ください。

発売／アリストトリスト
予価／【Tシャツ】4,320円(税込)　【パーカー】8,100円(税込)
http://www.aristrist.jp/
素材／コットン100%
色／【Tシャツ】カーキ　【パーカー】ブラック　サイズ／S、M、L、XL、XXL
※現在先行予約は締め切っています。最新情報は"アリストトリスト"オンラインストアにてご確認ください。

MODEL ガールズ&パンツァー 1/72 プラスチックモデルキット マウス 蝶野正洋 特別バージョン(仮)

特別バージョンのマウスが発売！

大好評の「ガールズ&パンツァー プラスチックモデルキット」シリーズから、右ページで紹介した『タンソンミニアルバム』にて「超重戦車級王者マウス」を歌い、劇場版『ガールズ&パンツァー』応援大使も務めた蝶野正洋さんをイメージした超重戦車マウスのプラモデルが発売！　塗装しなくてもいいようにブラックで成形され、専用のデカール(水転写シール)が付属します。ひと味違うマウスをぜひお手元に！

鋭意制作中！

全国の模型販売店・オンラインショップなどにて発売予定
http://www.platz-hobby.com/
発売／プラッツ　予価／3,000円(税込)

「継続高校」ジャージ

継続高校からはジャージが登場！

『ガールズ&パンツァー 劇場版』に登場する、継続高校のメンバーが着用しているジャージが商品化されます！　デザインはミカやミッコが着ていたジャージをベースにした、水色とグレーのツートーン仕様。胸には校章にも使われている「継」の文字が入っています。戦車道に励む際にも、そうではないときでも快適で動きやすく便利な一着です。お手元にぜひどうぞ！

鋭意制作進行中！
通販サイト「あんこう屋」他にて販売予定
http://www.movic.jp/info/ankouya/
発売／ムービック　価格／未定

知波単「突撃」Tシャツ

突撃は我が校の伝統ですっ！なTシャツ登場

『ガールズ&パンツァー 劇場版』に登場する知波単学園の九七式中戦車チハと、隊長の西絹代をあしらったTシャツが発売決定！　黒地に白で知波単学園伝統の「突撃」の二文字を大きく掲載した、知波単学園らしさの伝わるデザインの一枚になっています。このTシャツを着用して、知波単学園の一員として隊長とともに突撃いたしましょう！　突撃は我が校の伝統ですっ！

鋭意制作進行中！
通販サイト「あんこう屋」他にて販売予定
http://www.movic.jp/info/ankouya/
発売／ムービック　価格／未定

[cover illustration]
ガールズ&パンツァー 劇場版
原画／吉田亘良
仕上／原田幸子
特効／古市裕一
CG ／柳野啓一郎(グラフィニカ)
背景／岩瀬栄治(スタジオ・ちゅーりっぷ)
監修／杉本 功

ガルパン Febri

月刊Comic REX2月号増刊

発行人 原田 修

編集人 串田 誠

発行所 株式会社一迅社
〒160-0022 東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F
電話：03-5312-6150(販売部)
03-5312-6132(編集部)

Printed in Japan

STAFF

編集長	串田 誠
副編集長	土方敏良
編集	藤原遼太郎 鈴木海斗[DMC編集部] 桑子麻衣 前田絵莉香 設楽菜月
編集協力	田井有紀 竹内 渡 ネオウルフ 小牟礼 剛
ライティング	宮 昌太朗[undersell ltd.] 公森直樹[MEGALOMANIA] 日詰明嘉 西岡浩二郎 本澤 徹 塩田信之 菅(suge) 浅野健司 田中尚道[クリエンタ] 廣田恵介 石井 誠 岡島正晃
装丁	BALCOLONY.
デザイン	宮下裕一[imagecabinet] MAME GRA 渡辺 縁 真々田稔[rocka graphica] 草野 剛デザイン事務所 早川 徹[早川デザイン事務所] 牧 唯(PLAY)
撮影	篠部雅貴
ヘアメイク	竹本磨理子